

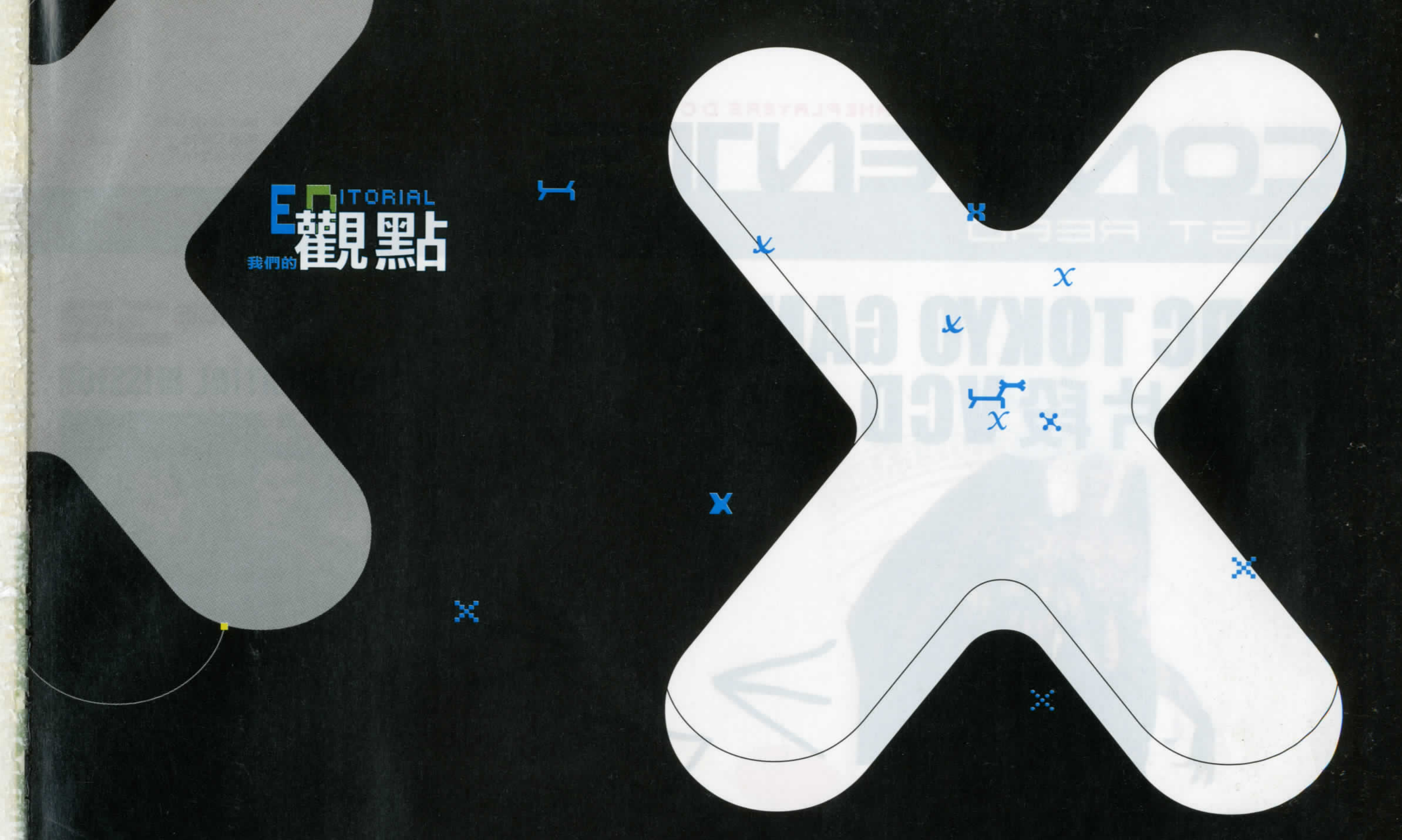
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.010
HK$18
2001.04.18
www.gameplayers.com.hk
隨書附送 tokyo game show 2001 spring 補完 VCD
大量 XBOX 及 GBA 遊戲畫面曝光
最強 DC 攻略陣容
櫻大戰 3 -
SEGAGAGA -
ILLBLEED -
CANVAS -
ELDORADO GATE 第 4 卷 -
西風狂詩曲 -
J.LEAGUE -
創造職業球會特大號
mission complete
任務終了
CONFIDENTIAL MISSION
JEAN CLIFFORD
© SEGA / Hitmaker, 2000

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.82

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正





下期革新號改名 Gameplayers X

由下期開始，《Gameplayers DC》將改名為《Gameplayers X》。

至今為止《Gameplayers DC》已經一共推出了十期，一直以來，我們都堅持以提供最專業、詳細和準確的遊戲資訊作為本誌的目標，但DC遊戲不足一直是我們的最大敵人，因為遊戲不足意味著我們只能夠照單全收所有的遊戲作品，而不能因應讀者的需要作出甄選過濾，結果可能未能完全滿足所有讀者的要求。

今次改革之後，《Gameplayers X》的內容將會作出以下改動：

(1) 除了DC遊戲之外，我們將會大幅增強手提遊戲機 (Gameboy Advance)、街機以及電腦遊戲的介紹。
(2) 對Xbox、Gamecube等即將推出的次世代遊戲主機以及相關資訊作更詳細的介紹和報導。
(3) 每期均會附送別冊附錄一本 (或特製VCD)。

藉著今次將內容覆蓋面的擴大，我們希望能夠真正選取我們認為值得推薦的遊戲作品及資訊介紹給所有讀者。

今後，希望各位讀者能夠繼續支持我們，假如你對我們的工作有任何意見，歡迎你們隨時以電郵或普通信件的方式讓我們知道，你們每一位的意見對於我們日後繼續改進本誌都有著非常重要的作用。

CONTENTS

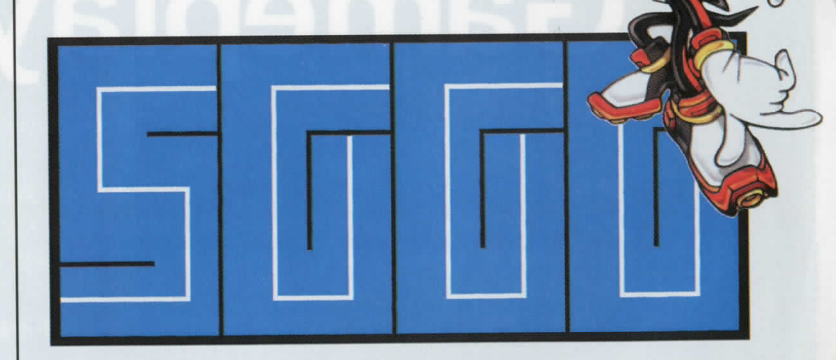
GAMEPLAYERS DC
VOL.010
2001年4月18日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

















遊戲類型解說

ACT 動作遊戲	ARPG 動作角色扮演遊戲	AVG 冒險／文字冒險遊戲	ETC 電子小說／其他類型遊戲		
FIG 對戰格鬥遊戲	PUZ 智力／方塊遊戲	RAC 賽車遊戲	RPG 角色扮演遊戲		
SLG 模擬／育成／戰略遊戲	SPT 體育運動遊戲	SRPG 戰略角色扮演遊戲	STG 射擊遊戲	TAB 桌上遊戲	

VOL.010
volume.010. 18.04.2001

FEATURES



SONIC ADVENTURE 2
014>



Angel Present
026>



KANARIA
028>



同窗會AGAIN
030>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯 executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888



世嘉獨立遊戲展 GameJam in Zepp Tokyo





大量DC重頭遊戲資料公開

4月14起一連兩日由世嘉主辨，於日本Zepp Tokyo舉行的DC遊戲展「GameJam in Zepp Tokyo」經已結束，今次展覽除了展出了多款期待度極高的DC遊戲作品讓公眾試玩之外，多位著名的開發人員更親自上台示範其最新的開發中遊戲作品，講解許多仍未公開的遊戲資料情報。

TEXT：寒武紀

《莎木II》開發度80%


莎木以及Virtual Fighter系列製作人鈴木裕。


鈴木裕（右）與司儀以Talk Show的形式介紹「莎木II」的最新開發情況。

其中許多玩家都非常關心的自然是遲遲仍未推出DC上的其中一款(若過不是「最」的話）重頭作品「莎木」的續編「莎木II」的開發情況，可惜會場內只播放了「莎木II」的影像片段，未有提供體驗版讓入場人仕試玩，而唯一可以試玩「莎木II」的相信只有這個遊戲系列的總策劃人鈴木裕。鈴木裕除了在台上示親自示範遊戲的玩法之外，並公開了許多有關遊戲系統的最新資料，雖然鈴木裕不肯公佈「莎木II」的具體預定發售日期，但他表示遊戲的開發度已有80%之高，相信距離發售日不會太遠吧。

遊戲版圖面積上集10倍! 多邊形數目上集3倍

鈴木裕表示，新一集「莎木」將會作出頗大幅度的改動和強化。例如在遊戲畫面的右下方會增添一個「行動圖示」欄，所有例如「談話」、「開門」等場景內可以進行的行動種類均會以這些圖示表示，玩者只需要按下相應的按鈕便可以執行特定的行動。




「莎木II」遊戲畫面。

另外，鈴木裕又表示由於今集的遊戲版圖面積將會大幅增加十倍，為了避免玩者因此而出現迷路的情況，「II」中將會添置一個導向系統。首先，畫面左下方會顯示一幅實時地圖，玩者更可以隨意在地圖上加上一些記號。另外地圖更有一個「導向」功能，利用這個導向功能，玩者只需要選定特定的人物或位置，導向系統便會自動將主角帶到要找的人或地方，而由於是全自動的關係，途中畫面的視點會不斷改變，你更可以同時欣賞遊戲中高質素的畫面呢。

說到畫面質素，鈴木裕透露，在「II」中遊戲畫面中所使用的多邊形數目是上集的三倍以上。玩個「I」的朋友相信已經感受過遊戲畫面的高水準表現了，到底三倍多邊形數目的情況又是如何呢?

戰鬥採用主觀視點模式

另外，「II」的事件及戰鬥模式亦作出了大幅度的改動，上一集所採用的「Q.T.E」系統在今集中將會進化為「指令Q.T.E (Command Event)」系統，「Q.T.E」系統只要求玩者輸入一個特定按鈕指令，但在新的「指令Q.T.E」中，玩者將需要輸入不同的指令組合，提升了遊戲的難度和趣味性。

鈴木裕又在會場的大銀幕上示範了「II」中在中國桂林的一段Event，在這個Event中主角巴月涼需要在位於高山峭壁上的一道窄橋上行走，只要稍一不慎失足便會立即發動Q.T.E模式，假如未能依指示輸入指令的話便會跌下深谷。

在另外一些場合，「指令Q.T.E.」將能作為避開與敵人發生戰鬥之用，即假如在此模式下輸入指令失敗便會被強制進入戰鬥畫面，而今集的戰鬥 (Free Battle) 畫面將會採用主觀視點進行，雖然未知道是否所有戰鬥均會採用此種戰鬥模式。

人物角色合共1000人

除此之外，遊戲亦新增了當鋪這種商店，玩者可以用手上的道具物品交換金錢，而在上一集中所得到的金錢經過換後亦可以在今集中繼續使用。另外，遊戲中若有30-50種類的Mini Game，出場人物亦由上集的350人增加至接近1000人等等，「II」的內容將會較上一集更為宏大和豐富。

「PSO Ver.2」「Sonic 2」最新情報公開

除了「莎木II」之外，今次遊戲展上同樣受到注目的遊戲作品是「Sonic Adventure 2」以及「Phantasy Star Online」，兩款遊戲的製作策劃人，剛剛獲得本年度日本遊戲大賞的中裕司亦有到場講解兩款遊戲的玩法。有關Sonic2的最新情報，我們會在本期的遊戲預覽為大家介紹。


「櫻大戰」系列製作人廣井王子大談「櫻大戰」的製作秘話。


Sonic、Phantasy Star Online系列製作人中裕司(右)。

PLAYSTATION 2 — ONLINE

PS2用MODEM及瀏覽器陸續推出

四月份可以說是PS2網絡正式實現的一個月，除了三款56kbps數據機 (Modem)陸續推出之外，兩款PS2用互聯網瀏覽器「EG Browser」以及「Net Front」亦相繼推出，而首個對應網絡對戰的PS2遊戲《Amored Core 2 Another Age》亦於4月12日推出。《Amored Core 2 Another Age》的連線對戰系統採用了不使用伺服器(Server) 而直接撥號至對手電話的方式，所以，玩者無須進行任何登記程序便可以除時與朋友進行連線對戰。



P2 GATE (對應EG BROWSER)



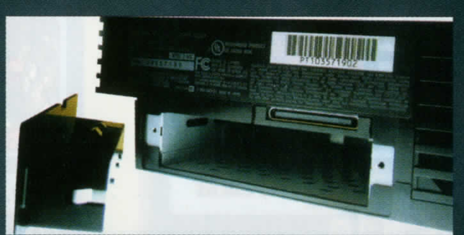
MAGGIO ME56PS2
(對應NET FRONT瀏覽器)



ONLINE STATION
(對應NET FRONT瀏覽器)

迎接寬頻網絡遊戲時代 PS2主機再推出新版本

除此之外，Sony方面亦正就未來的寬頻網絡作好準備，Sony最近宣佈於本月18日推出型號為SCPH-30000的新型PS2主機，新版本PS2採用了現時美版PS2的標準設計，主機背部棄用了原初的PC卡介面，取而代之的是一個擴張槽 (Expansion Bay)，這個擴張槽足以容納日後推出擁有寬頻接駁功能的硬碟裝置，新版PS2主機的最大好處當然是用戶可免卻外置寬頻及硬碟設備所需的空間，而舊版PS2主機用戶要接駁這些設備則需要使用機背的PC卡作為接駁介面。



新版PS2背後的擴張槽 (此為美版主機圖片)。



首個對應網絡對戰的PS2遊戲《Amored Core 2 Another Age》。

LINUX主機INDREMA開發流產

本誌在上一期的特集中曾經為大家詳細介紹過一部集合了開發源碼Liunx系統遊戲平台、DVD及MP3播放品以及互聯網及數碼電視錄像於一身的遊戲主機Indrema，很可惜較早前Indrema總裁John Gildred宣佈，由於未能夠籌集足夠的營運及開發資金，於是決定終止有關的開發計劃，Indrema公司亦於4月6日正式宣告結業。

Gildred表示：「雖然各界對於這件新產品都有很大的興趣，但現實是經過六個月的努力，我們仍然未能籌得足夠的資金繼續我們的開發工作。」Gildred於去年1月創立Indrema，其第一款開發代號為L-600的遊戲主機預定於本年夏季推出，其所採用的開放源碼系統讓任何人可以免費下載各種開發遊戲所需的開發工具並為Indrema製作遊戲。可惜投資者對於Indrema是否能夠在微軟及Sony等大財團之下找到生存空間存著很多的疑問。

Gildred在Indrema的官方網站上只留下一句時話：「我們對於讓獨立遊戲製作人去重新替次世代互動娛樂定義的理想將會繼續存在於許多有野心的製作人心裡...這個革命會在沒有Indrema之下繼續。」



Indrema原定於本年夏季推出的第一款開發代號為L-600的遊戲主機。

News Bits

《Phantasy Star Online Ver. 2》、《Sonic Adventure 2》、DC版《Confidential Mission》及《Capcom vs. SNK PRO》的發售日期已經定實，詳情如下：

■《Phantasy Star Online Ver. 2》
發售日期：2001年5月31日
售價：4800日圓

■《Sonic Adventure 2》
發售日期：2001年6月23日
售價：5800日圓

■《Confidential Mission》
發售日期：2001年6月14日
售價：5800日圓

■《Capcom Vs. SNK PRO》
發售日期：2001/06/14
售價：3,800日圓



DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dreamranking>>

排名	遊戲名稱	資料
NO.1	SAKURA大戰3~ 巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日 本地售價：$650（限定版）
NO.2	NO.2 ILLBLEED	SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年3月29日 本地售價：$300
NO.3	SPORTS JAM	SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年4月12日 本地售價：$300
NO.4	BIO HAZARD CODE VERONICA 完全版	CAPCOM/AVG/5800 日圓 /2001 年3月22日 本地售價：$300
NO.5	ELDORADO GATE 第4巻	CAPCOM/RPG/2800 日圓 /2001 年4月12日 本地售價：$170
NO.6	Unreal Tournament	InfoGrames/ACT/38.88 美元 /2001 年3月14日
NO.7	LOVE HINA 2 smile again	SEGA/AVG/8800 日圓 /2001 年3月29日 本地售價：$530
NO.8	SGGG	SEGA/SRPG/5800 日圓(限定版8800 日圓)/2001 年3月29日 本地售價：$530
NO.9	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年12月21日 本地售價：$420
NO.10	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年12月21日 本地售價：$380



JP RANKING 日本銷售榜

dreamranking>>

排名	遊戲名稱	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	SAKURA大戰3~ 巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日	38738	260194
NO.2	LOVE HINA SMILE・AGAIN	SEGA/AVG/8800 日圓 /2001 年3月29日	21845	21845
NO.3	SGGG	SEGA/SRPG/5800日圓(限定版8800日圓)/2001年3月29日	18517	18517
NO.4	ILLBLEED	CRAZYGAMES/ETC/5800 日圓 /2001 年3月29日	8906	8906
NO.5	NBA 2K1	SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年3月29日	7131	7131
NO.6	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAMEVILLAGE/AVG/7800日圓/2001年3月22日	3951	18302
NO.7	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年12月21日	3179	163411
NO.8	BIO HAZARD CODE VERONICA 完全版	CAPCOM/AVG/5800 日圓 /2001 年3月22日	314	16712
NO.9	櫻大戰2～求別你死去	SEGA/AVG/5800 日圓(限定版7800 日圓)/2000 年9月21日	3122	121033
NO.10	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800 日圓 /2001 年3月1日	2277	46605



一切結果，掌握你們手上！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是CHAN CHUNG YIN和LEE KA HO，我們將會於短期內以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格 DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________ 年齡：________

身份證／護照號碼：________ 電話：________

地址：________

____

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________

復活節假期剛剛過去，雖然這節日並沒有帶旺遊戲市場，大部份遊戲的價格也是不上不落，但是唯獨《SAKURA大戰3》經常出現缺貨現象。驟眼看，便知道今期仍然是《SAKURA大戰3》擔任主導的角色，觀乎近日推出的所有作品，她能夠得到26萬多銷量，已經得到不錯的佳績，而漫畫中大受歡迎的《LOVE HINA》，其遊戲版最新一集《~SMILE・AGAIN》也獲得2萬餘銷量，無疑的確令近期較為沉靜的Dreamcast回復不少光彩，期待這氣勢能夠繼續維持下去。至於美國人氣榜，由於近期美國方面沒有甚麼可觀的作品推出，所以各排名與上期幾乎毫無變動。

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」4/27.5/4 號





香港讀者人氣榜 POPULAR HK RANKING

dreamranking>>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年2月8日



NO.3 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年12月21 日

- NO.4 GUILTY GEAR X — SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年12月14日
- NO.5 SGGG — SEGA/SRPG/5800 日圓 /2001 年3月29日
- NO.6 PHANTASY STAR ONLINE — SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年12月21日
- NO.7 MACROSS M3 — 翔泳社 /STG/6800 日圓 /2001 年2月22日
- NO.8 AERO DANCING i — CGI/SLG/6800 日圓 /2001 年2月15日
- NO.9 西風狂詩曲 — SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年2月22日
- NO.10 Unreal Tournament — InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年3月14日

美國人氣榜 POPULAR USA RANKING

dreamranking>>



NO.1 Phantasy Star Online
Sega/RPG/35.88 美元 /2001 年1月30日



NO.2 Unreal Tournament
InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年3月14日

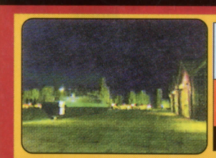


NO.3 Metropolis Street Racer
Sega/RAC/26.88 美元 /2001 年1月16日

- NO.4 Daytona USA 2001 — Sega/RAC/34.99 美元 /2001 年3月13日
- NO.5 Bangai-O — Crave Entertainment/ACT/39.99 美元 /2001 年3月22日
- NO.6 Typing of The Dead — Sega/ETC/23.19 美元 /2001 年1月24日
- NO.7 Iron Aces — InfoGrames/SLG/38.88 美元 /2001 年2月7日
- NO.8 NBA Hoopz — Midway/SPT/37.88 美元 /2001 年2月25日
- NO.9 Charge N Blast — InfoGrames/ACT/29.99 美元 /2001 年2月7日
- NO.10 Kao the Kangaroo — Titus Games/ACT/39.99 美元 /2001 年2月14日

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 莎木 II
雙週票數：74
累積票數：508
SEGA/FREE/價格未定/2001 年內發售預定



NO.2 CRAZY TAXI 2
雙週票數：38
累積票數：177
SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31 日



NO.3 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護
雙週票數：25
累積票數：33
CAPCOM/ACT/價格未定 /2001 年夏

- NO.4 SONIC ADVENTURE 2 — SEGA/ACT/價格未定 /2001 年內發售預定　雙週票數：20　累積票數：149
- NO.5 HAPPY★LESSON — DATAM POLYSTAR/AVG/6800 日圓 /2001 年4月26日　雙週票數：15　累積票數：75

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 莎木 II
362 票
SEGA/FREE/價格未定/2001 年內發售預定



NO.2 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護
317 票
CAPCOM/ACT/價格未定/發售日未定



NO.3 COMIC PARTY
289 票
AQUAPLUS/AVG/6800 日圓(限定版7800 日圓)/2001 年5月24日

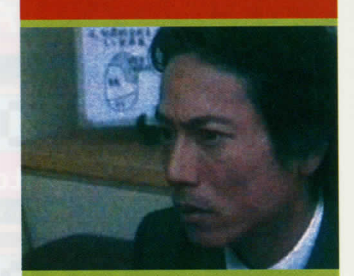
- NO.4 CRAZY TAXI 2 — SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31日　257 票
- NO.5 歡迎來到PIA CARROT 2.5 — NEC INTERCHANNEL/SLG/價格未定 /2001 年6月23日　243 票



VIEW POINTS

新作短評 VIEW POINTS

es



AVG/SEGA/2800日圓
© TV朝日・電通・SEGA 2001

塞武紀

製作一套互動電影最考功夫的自然是如何將遊戲的互動元素加進一套原本可能已經原整的電影裡面。es中描述玩者所扮演的角色如何逐步解開事情真相，其中的過程亦算自然不牽強，對於如何在影像之內加入玩者控制的互動元素，設計者亦花了許多心思。拍攝方面不馬虎，故事劇情出人意表，可以說是近期DC上較冷門但高質素的遊戲作品。可惜遊戲全日文對白兼沒有字幕，對於香港的朋友自然是一個大缺點。

8

AINHO

動用了三隻碟的懸疑AVG推理遊戲，可想而知播片成份佔大多數，事實擺在眼前，雖然邀請日本有名藝人三上博史演繹遊戲的主角，而且真實播片的質素高，但是遊戲性十分之低，遊戲中所謂記憶探索行動，無可否認這系統很有新意，但長玩時定必有沈悶、厭倦的感覺，加上沒有日文字幕顯示，對於不懂聆聽日語的玩者而言，節省一筆金錢吧。

6

KOTARO

要為《es》這類遊戲寫一個短評，界定一下遊戲的好與壞，實在有一定的難度，如果只是閒來弄兩手就可以為遊戲寫上結案陳詞的話，似乎對開發者，以至未接觸過遊戲的人也不太公平。其實像《es》這類懸殊推理遊戲，印象中於舊世代的主機已經出現了不知多少次，今次在Dreamcast上借屍還魂，形式上名副其實老掉了大牙，但撇開形式而論，充份的故事性卻又剛好彌補了遊戲在其他方面上的不足，如果你已經厭倦了舊世代的懸殊推理，《es》會是個不俗的選擇。

6

CANVAS



NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓
© 2001 カクテル・ソフト/NEC インターチャネル

金

雖然DC版的《CANVAS》刪除了H畫面，但故事亦見完整，而且加入新角色，所以玩過PC版也能夠再玩。另外油畫般的CG襯托以校園純愛的故事，配合全語音的對白，使玩者的視覺和聽覺都能夠份外投入遊戲之內。在這裡可以尋找到各位失去了的青春。

7

綿羊大王

電腦移植的戀愛遊戲。遊戲原版本是18禁，今次DC版上換成清純賣點，但憑單調的遊戲，少之又少的分歧，實在難以叫人堅持完成整個遊戲。況且，遊戲的作畫與角色人設亦平庸得很，沒有半點特色。總之，遊戲實在一般，不過喜歡學園戀愛的玩家可以一試。

6

J.J

這個所謂的AVG其實已經和電子小說相差無幾，因為其對白會自動接下去，除了間中一次選對白外，基本上可以邊玩邊做其他事情，用來訓練日語聽力的話不錯，但不懂日語的話，買這遊戲的作用就只有欣賞照攻略玩而看那些精美的EVENT畫面……整體上遊戲的人設不錯，作畫亦令人有很舒服的感覺，故事方面也沒有太大的問題，以這類遊戲來說是個不錯的選擇。

7

LOVE HINA SMILE・AGAIN



AVG/SEGA/8800日圓
© 赤松健・講談社／ラブひな温泉組合・テレビ東京
© SEGA CORPORATION, 2001

AINHO

遊戲版的最新一集，玩法與上集完全一樣，同樣以輪盤決定所有分歧路線，故事也發生於日向莊，而本作特色的「驚人」場面經常見到，不過就加入了收集MESSAGE CARD和雷達顯示的新要素，令耐玩性提升不少。雖然隨遊戲所附送的精品實用性非常高，但對於喜歡收藏的玩家，可能不太適合。總的來說，喜歡《LOVE HINA》的朋友，也千萬不要錯過。

8

金

經過上色後的漫畫和全語音的配搭，便成為了這隻《LOVE HINA》，雖然遊戲故事是獨立單元和漫畫全無關係，但整隻遊戲依然是全為看過漫畫的讀者而設，如果未看過反而會感到有點不明所以和「無聊」，如果廠商能夠加強遊戲的故事性和獨立性，必能更上一層樓。

7

亮

遊戲故事雖然是承接著上集，並同樣是以攪笑為主，但是這樣都不能彌補它的缺點。首先是玩法沒有多大改變，遊戲和上集一樣都是那麼沉悶，令筆者完全提不起任何興趣。不過，那限定版的物品都算有少許吸引力，若以DC近期推出的遊戲來作比較的話，此作可以不理。

5

Angel Present



AVG/NEC INTERCHANNEL/6800日圓

蹇武紀

凡人偶遇天使...亦算是一個頗有意思的提材，但在《Angel Present》中所堆砌的故事或任務既不吸引又沉長，所加入的動作原素在製作上又過於粗糙。唯一較可取的是遊戲以全語音製作，一方面令平淡的遊戲顯得有些生氣，對於正在學習日語的朋友尤其有益。

4

金

雖然同樣是純愛遊戲，但《ANGEL PRESENT》卻走色彩繽紛的畫面和靈活度較高的路線，雖然以上兩點能使遊戲玩法較豐富，不過即使用色優色；但作畫差勁，玩法豐富；但進度過份緩慢，這都對遊戲做成一個負面影響。試問一隻令人昏昏欲睡的作品又怎會得到成功呢!

6

綿羊大王

以三個星期為限的快餐式戀愛遊戲。雖然伝統，但遊戲系統很有特色，有如RPG一般的移動模式十分討好。遊戲版圖十分廣闊，可進入的地方也十分多，如果同女角同往，還有全語音對白，角色演鐸十分有時代感，十分有趣。遊戲到中段，還能進入每位女角專有的世界，玩玩動作遊戲。比較各款同類型遊戲，Angel Present各元素頗算新鮮。

7

ELDORADO GATE 第4巻



RPG/CAPCOM/2800日圓

AINHO

老實說真不知如何評此遊戲好，基本上與前幾卷也沒有任何大改變，到最後同樣以集合同伴為目的，只是今次加入了「音樂鑑賞」模式和「屬性屋」兩個新元素，但始終故事方面仍然毫不吸引，明顯地故事可謂拖泥帶水，怪不得CAPCOM要宣佈縮短至第7卷完結。

6

小吉

想不到本作已來第四卷了，在本卷有所更改的地方一如以往並不多，但聽聞其中有一項可是非常有用的屬性屋來更改武器的屬性，相信對於著重的本遊戲，其難度又會因而下降了，可惜是筆者還未玩到那兒，所以未能為正式說出是否有用，不過筆者已對本遊戲沒多大興趣了。

7

KOTARO

作為一個隔月刊式RPG，處境其實和《Shenmu莎木》這類長篇鉅著差不多，形式一早定型，像《Shenmu莎木》一下子要等兩年？恐怕敵不過現今一日千里的開發技術，像《ELDORADO GATE》隔月推出？可以加入的新點子又始終有限，以《第四卷》為例，新主打的「屬性屋」可以改變武器的屬性，其實只是舊酒新瓶的把戲，根本談不上新意可言，始終要在這個年代以故事作為招徠，似乎並不是一件易事，起碼，遊戲也要一個似樣的劇本。

6

SPORTS JAM



SPG/SEGA/5800日圓

J.J

數個月前差不多每次入機舖亦會必玩的這個遊戲最近終於移植到DC，當然是第一時間買來玩吧，基本上這遊戲可以做到完全移植已經很足夠，想不到還加入了一些隱藏人和稱號等隱藏要素來增加耐玩性，但最吸引的還是可以將成績UPLOAD到其官方網頁和其他日本玩家比個高低，這比起單單在一間遊戲機中心保持紀錄更有意義吧。

8

小吉

本遊戲以運動為主，但是每一個項目都是以其一部分作為主要模式，基本上玩DC原創模式的難易度不會太高，唯一較難完成的只要第四個項目，要求比前三個項目高很多，而且全部是自由選擇，所以大可選一些較熟識的項目，而操作簡單亦是本遊戲的一個優點。

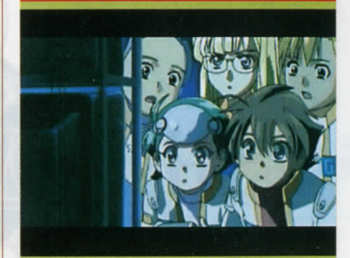
7

亮

此類型的遊戲沉寂了好一段日子，不過，藉著SPORTS JAM的出現，我們便有機會再一次感受到那種「連打」的爽快感覺，各項運動的玩法多變，再加上不少的隱藏要素，令到遊戲的內容更為豐富。但是可選擇的運動都不算太多，故此筆者建議你不妨找多個朋友一起對戰會更好。

7

SEGAGAGA



SEGA/SLG/發售中/5800日圓

亮

要令SEGA成為遊戲界的皇者。這個構思真是十分創新，故事內容風趣幽默，其表達的方法更是一絕。遊戲中每一個部份都造得相當不俗，並可親手造出SEGA各個出名的遊戲，此作確實有一買的價值（若果是SEGA的FANS，就更加要擁有一套）。但是為什麼要DVD的形式來包裝呢？這點真是令筆者百思不得其解！

7

小吉

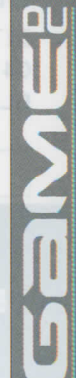
相信以自已作為題材的推出遊戲並不多，這遊戲便是其中一隻了，大家對於主宰SEGA的命運有甚麼看法，如果是SEGA支持者，這一隻令SEGA起死回生的遊戲又怎能錯呢？相信大家都想知道SEGA內部是如何發開遊戲吧！（真實情況當然與遊戲內不同），加上遊戲的畫面不俗及設計頗有心思，連同遊戲的創意，絕對是一隻值得一玩的遊戲。

8

蹇武紀

以遊戲業界本身作為題材的遊戲作品當然絕無僅有，SGGG亦製作得非常過癮有趣，遊戲中的對話、人物、劇情都旨在幽世嘉公司一默，但同時因此對於不喜歡解讀日文或不太關心遊戲界時事的朋友而言，可能並不算是一個值得欣賞的遊戲。

6





SHADOW HEARTS

REVIEW VCD

GAMEPLAYERS DC

TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING

REVIEW VCD PART.1

Text:J.J

各位好，這次是GPDC首次隨書附送自行製作的VCD，原本是打算一次過送兩張的，但後來因為製作時間比預期中用多了，迫不得已分為兩期推出。

在今次的PART.1入面，內容主要圍繞PS2在今次TGS內的大量新作畫面（XBOX及GBA的畫面要留待下期、請見諒），當中最吸引的相信也會是FFX的宣傳片段，而我們除了宣傳片段外，更加入了一條長達10分鐘的遊戲畫面，相信這會比單看宣傳片段更容易掌握這重點新作的實力。

除了FFX之外，VCD內亦有多個PS2的精采新作片段，當中例如有GT3、SHADOW HEARTS、ACE COMBAT 04、ZEONIC FRONT……此外在介紹KONAMI的攤位時還有一段由開發人員與現場高手對戰的WINNING ELEVEN 5比賽過程，希望可以令各位對今次遊戲展有一個更全面的了解。

VCD內容概要



- 開幕前排隊等候入場情況
- SCE攤位情況、SCE及PS2新作畫面、GT3最新宣傳片段
- BANDAI攤位情況、ZEONIC FRONT宣傳片段
- ARUZE攤位情況、BIG CHANNEL ch.759場內EVENT、SHADOW HEARTS宣傳片段
- NAMCO攤位情況、ACE COMBAT 04宣傳片段
- KONAMI攤位情況、WINNING ELEVEN 5開發人員挑戰賽（意大利隊為開發人員、阿根廷隊為現場挑戰者）
- SQUARE攤位情況、FF X宣傳片段、FF X遊戲片段

DREAMCAST 新作時間表

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
19 日	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	AVG
	新世紀EVANGELION 打字E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	KONOHANA:TrueReport	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	ADVANCED 大戰略 2001	SEGA	7800 日圓	SLG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	地球之友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	3800 日圓	SPG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	Death Crimson OX	Ecole Software	5800 日圓	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPG
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
	NET VERSUS 圍棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 將棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 國際象棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 花札	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 蘋果棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 五子棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
31 日	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	6800 日圓	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬 免許皆傳（廉價版）	NAXAT	2800 日圓	TAB
	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG
下旬	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
14 日	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
21 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
28 日	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
中旬	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG
未定	MISS · MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG
	HEAVY METAL	CAPCOM	未定	ACT
	對戰 NET GIMIC CAPCOM VS 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG
	井上涼子 ~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	歡迎來到 Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
未定	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY／大宮軟件	6800 日圓	TAB
	角子老虎機帝王 dream slot1(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	KANARIA ～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG
	角子老虎機帝王 dream slot2(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
戀愛麻雀 MELTY SCHOOL(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	未定	FIG
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
17 日	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
24 日	Smash Pack	日本未發表	Sega of America	Sega of America	ETC
27 日	Half Life	日本未發表	SIERRA	SIERRA	STG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	AM2 of CRI	Sega of America	RAC
	Confidential Mission	Confidential Mission	HitMaker	Sega of America	STG
	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
	Crazy Taxi 2	Crazy Taxi 2	HitMaker	Sega of America	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	–	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	–	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	–	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast		Video System	Ubi Soft
RAC					
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG



SONIC ADVENTURE 2

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商	SEGA
開發商	SONICTEAM
發售日期	預定6月23日
價格	未定
記憶	未定

ACT / 1 ～ 2P / 對應VISUAL MEMORY BACK UP / 對應PURU PURU PACK / 對應MODEM / 對應VGA BOX

歷時兩年的開發，Dreamcast上最後的超大型作品《SONIC ADVENTURE 2》終於進入完成階段，而為了記念遊戲能夠在SONIC誕生十週年的今年發售，遊戲的發售日期也決定在SONIC的生日——六月二十三日於全球同時發售，為遊戲加深了一重意義！

完全對立的故事

在《SONIC ADVENTURE》裏面，遊戲由六個主角帶出六個故事和主題，最後匯流成為一個主線，至於今次《SONIC ADVENTURE 2》則有一個更加大膽的嘗試，其中將故事分成以SONIC為首的「HERO SIDE」，以及由Dr. EGGMAN等歹角組成的「DARK SIDE」兩個觀點，換言之，故事不會再局限於正義的一方，邪惡的一方也會有自己本身的故事，令到大家可以更加清楚遊戲中糾纏不清的情節，加強遊戲以外的趣味性。



SONIC被捕、軍方最高機密的兵器SHADOW，一切也和軍方有關，究竟他們最後會不會成為正邪兩方的共同敵人？



電子寵物A-LIFT CHAOS在今集也有重大的改良，除了飼育角色的本質會直接影響CHAOS的屬性之外，飼育的環境和方法也會影響CHAOS日後的成長。



更高速、更流暢的世界

由於今集刪除了自由活動的「ADVENTURE FIELD」，所以除了交代故事情節的EVENT之外，遊戲基本上不會存在任何讓玩者停下來的地方，使玩者可以盡情享受《SONIC》中動作和速度方面的最大樂趣，而為了可以令到遊戲的表現更加流暢，今集的FRAME數也會由上集的一秒三十格，進化成為一秒六十格，令到遊戲可以表現出最高的速度感！





以「對戰」為主題

為了實現對戰的夢想，今次《SONIC ADVENTURE 2》也圍繞「對戰」為主題，除了有分割畫面式的競賽遊戲之外，更有集對戰射擊和格鬥元素於一身的遊戲，令到遊戲的完成度能夠更進一步地提高。

GREEN FOREST

SONIC和SHADOW於速度上的比拼，在一片綠茫茫的熱帶雨林中，以最先到達終點定勝負，途中可以使用任何方法阻止對手繼續前進，而且更可以使用對戰時專用的必殺技增加自己的勝算。



WILD CANYON

KNUCKLES和ROUGE之間的尋寶遊戲，透過有限的提示，層層推進，找出埋藏於WILD CANYON地下的MASTER EMERALD碎片，最先發現的一方為之勝出。

WEAPON BED

TAILS和Dr.EGGMAN駕駛自己研製的機體進行的射擊比試，其中可以使用機體上任何武器或對戰時專用的必殺技，最快將對方擊倒者為之勝出。





HERO SIDE VS DARK SIDE



3D ACTION

HERO SIDE

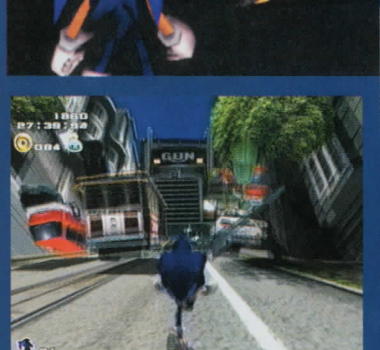


SONIC THE HEDGEHOG

世上跑得最快的超音速刺蝟SONIC，理應是個正義的英雄，為甚麼會被軍方逮個正著？而他又為甚麼要不顧一切地由軍方運送的直昇機中逃走？不過更令人驚訝的，是他面前竟然出現了一個和他長得一模一樣的神秘傢伙「SHADOW」，而且更碰到久未露面的Dr.EGGMAN，在完全未知道兩者之間關係的情況下，SONIC繼續陷於窘局……

CITY ESCAPE

也是隨《PHANTASY STAR ONLINE》附送的《SONIC ADVENTURE 2 THE TRIAL體驗版》的一段，講述SONIC由軍方運送的直昇機中逃走，乘著直昇機的甲板降落美國三藩市的大斜坡，途中既要甩掉窮追不捨的軍方機械人，更要避開面前一個又一個的障礙！



為了擒服SONIC，軍方專用的大拖頭貨車於鬧市的街道與SONIC展出了一場追逐戰



壓陣在CITY ESCAPE最後的敵人，也是軍方另一秘密武器——二足步行型機體F-6t BIG FOOT Ground Air Combat Walkers，裝備了MISSILE POD和ROTARY MACHINE GUN兩種武器


VS DARK SIDE

VS DARK SIDE

SHADOW THE HEDGEHOG

由傑拉爾德教授（PROFESSOR GERALD）創造出來的終極生命體——黑色刺蝟SHADOW，外表雖然與SONIC十分相似，不過卻強搶政府銀行的「CHAOS EMERALD」，又利用CHAOS EMERALD的特殊能力「CHAOS CONTROL」扭曲時間，更教唆Dr.EGGMAN征服全世界，到底背後有甚麼目的？







RADICAL HIGHWAY

在政府銀行處強搶了CHAOS EMERALD的SHADOW，雖然被軍警重重地包圍，不過面對這樣的環境，他仍沒有半點畏懼的神色，而且更一口氣由吊橋的鋼纜處滑下，逃到高速公路上，一邊避開軍警戰鬥機猛烈的砲擊，一邊甩開軍警的追捕。





以BIG FOOT為基礎，加入了鎖定式放射能量裝置的B-3x HOT SHOT
Heavy Armed Combat Walkers

TREASURE HUNTING

HERO SIDE

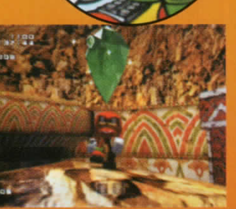
KNUCKLES THE ECHIDNA

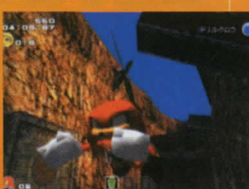
守護ANGEL ISLAND上的MASTER EMERALD的針鼴，是個有名的寶物獵人，懂得使用格鬥術，由於有使命找尋四散的MASTER EMERALD碎片，所以繼續展開了冒險的旅程。

WILD CANYON

乾燥的溪谷地帶，由於谷底離地面有萬丈之深，加上谷內有大大小小的地下風洞和風車，所以形成了強烈的上昇氣流，KNUCKLES除了可以使用最拿手的滑翔技巧之外，今次更新加入了在牆上挖鑿的「鑿壁」、在水中自由活動的「潛泳」，以及向正上方攻擊的「SPIRAL UPPER」三種全新的動作，要找出埋藏於谷底古代遺跡中的MASTER EMERALD碎片，相信再不是一件難事！









VS DARK SIDE

ROUGE THE BAT

《SONIC ADVENTURE 2》中初次出場的女蝙蝠，專門打寶石主意的寶物獵人，有被她看上了的獵物，就一定要弄到手的原則，為了集齊MASTER EMERALD的碎片而提出助Dr.EGGMAN一臂之力，是個身份神秘的人物。

DRY LAGOON

同樣為了得到MASTER EMERALD而來到綠洲DRY LAGOON，而且更用盡各種手段，設法阻止KNUCKLES捷足找出MASTER EMERALD的碎片。





ACTION SHOOTING

HERO SIDE

MILES "TAILS" PROWER with CYCLONE

有兩條尾巴的小狐狸，是個機械方面的發燒友，而且狂熱的程度足以和Dr.EGGMAN匹敵，為了營救於軍方監獄中的SONIC，他駕駛了新開發的二足步行型機體CYCLONE，單人匹馬突破PRISON ISLAND的警備網。

PRISON LANE

為了營救於軍方監獄中的SONIC，TAILS駕駛了由自己親自研製的新型機體CYCLONE，單人匹馬闖入PRISON ISLAND上的監獄，與獄中的警備型機械人發生激戰！















VS DARK SIDE

VS



DARK SIDE

Dr.EGGMAN with EGGWALKER

智商高達三百、自稱天才的邪惡科學家，是機械工學的權威，為了得到軍方最高機密的兵器而入侵軍方的基地，在軍方基地的最深處，他看見了沈睡中的兵器的真面目——黑色刺蝟SHADOW，SHADOW慫恿他只要成功發動破壞兵器「ECLIPSE CANNON」就可以輕易征服全世界，Dr.EGGMAN又怎可能不心動？兩人於是一拍即合，與ROUGE共同策劃征服世界的大計。

IRON GATE

為了得到沈睡於軍方基地最深處的最高機密兵器SHADOW，Dr.EGGMAN駕駛了機械兵器EGGWALKER潛入軍方基地的內部，將阻止入侵的護衛隊和障礙通通消滅。













GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SPG
發售日期	4月5日（發售中）
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCK

1~2P ／對應周邊:VGA BOX，PUYU PUYU PACK、MODEM、ARCADE STICK



SPORTS JAM

在街機大受歡迎的運動動作遊戲「SPORTS JAM」終於推出DC版了，今次我們會和大家一起看看DC 版的新增原創要素，此外還有全部12種運動的玩法和秘訣。

TEXT:J.J

DC 原創要素

首先，在DC 版內加入了「DC ORIGINAL」及「YOUR ORIGINAL」兩種原創模式，「DC ORIGINAL」表面上和街機分別不大，但每種運動都只能選玩一次，並非像街機那樣可以不斷選玩同一種遊戲，然後再於頭三種運動中選一種作最後比試，此外「DC ORIGINAL」在每次完成後會根據成績得到不同數目的獎牌，只要儲至一定數目便會增加隱藏要素，有些是可使用隱藏角色進行遊戲，有些則是可增加OPTION 的設定項目。

「YOUR ORIGINAL」是需要玩者自定順序玩齊12種運動，雖然難易度並不會愈來愈難，但就必須完全掌握12種運動的要訣才有可能完成，而這模式亦可只選一兩種運動來開始，可視為練習模式來玩。

除此之外，各位有將DC 上網的朋友，亦可利用NETWORK 的項目連到SPORTS JAM 的官方網頁，在裡面有一個UPLOAD 成績的功能，可將閣下的上載與其他人比較比較。







稱號

在OPTION 選項之內，有一個稱為STATUS 的項目，進入後會有TITLE 這個DC 版獨有的部份，這裡會根據各位的成績來頒發一些稱號出來，以下會刊出全部13 個稱號的出現條件，各位可參考來加以挑戰。

- 完成4 個STAGE
- 完成全部項目
- 不接關將街機模式完成
- 不接關將DC ORIGINAL 模式完成
- 取得全部隱藏要素
- 將YOUR ORIGINAL 的12項目全部完成
- 遊戲時間超過10 小時
- 對戰超過20 次
- 爆機次數超過30 次
- 在全部項目取得第一位成績
- 取得50 次以上S RANK
- 以HARD 難易度取得全部項目S RANK

特別選項及人物

當在DC ORIGINAL 模式中取得了一定數目的獎牌後，STATUS 項目中的ITEM 內便會逐漸增加其隱藏要素，它們有些只是證明你曾以1P 或2P 的美式足球項目爆機，亦有些是會代表你可以使用隱藏人物，只要在DC ORIGINAL 模式選擇項目時按L或R掣，便可在現有的隱藏人物之中選擇，當中除了有普通的男女運動員外，還有街機模式時的司儀以至原創的機械人！可惜用這些角色是不會令人物的能力增加……



全12 項目基本玩法與心得

籃球 3 points Shoot Out



一個射三分罰球的遊戲，每球開始時先要以十字掣或ANALOG 掣調節紅色的瞄準框與黃色的目標框重疊，當閃出橙色及在瞄準框下方出現SHOOT字樣便馬上按A或X掣將球拋出，只要達到不同難易度的最低入球數標準便可過關。

TIPS

瞄準框本身會自動移動、但單靠這樣瞄準所花的時間較多，可先以方向掣將瞄準框移到較接近的距離再待它自行移到投球點；此外每個投球位置的第三球會有╳2 BONUS，即入球時會視作兩球計算，值得花較多時間瞄準。

棒球 THE GREAT SLUGGER



基本上是在下認為全隻遊戲中最易玩的一種運動，玩法是電腦投手會先投球，然後你要在擊球區事先出現的數個擊球點中看準最後的球路，待來球接近時按A或X 掣揮棒，這樣會出現一個力量指標，這時連按A或X掣增加擊球的力量，再看擊球的方向決定得分。限時內若取得指定的分數便可過版。

TIPS

基本上閣下的連打速度會成為勝利關鍵，因為若能以全力揮棒，會成為1000分+500的場外全壘打，但若然連打力較低的話，則可利用控制揮棒時間盡量將球擊向球場中央，因為以非場外全壘打來計算，愈接近中央的得分是愈高的。



美式足球 Touch Down Derby

以美式足球的Touch Down為題材的遊戲，開始後要不斷連按A或X掣替你控制的球員增加力量，然後衝前撞開途中設置的障礙物，先到達終點的則為勝方，只要達到遊戲開始前指定的勝出次數便可完成。

TIPS

基本上這遊戲也是以連按速度分勝負的類型，但若想多賺一點的話，則最好不要在後期選這項目，因為到第三或第四項目而選這遊戲的話，不但分勝負的次數少，而且對手亦強得可怕，就算你的連按速度在擊球遊戲中可揮出場外全壘打亦一樣會輸。



足球 Long shoot

難玩但有趣的定點罰球遊戲，開始時要先在某個範圍內決定射門角度，跟著便要決定在足球上的落腳點，以控制球的旋轉程度，若成功射入可得500，途中若能經過特定的環則可再得額外獎分，當5次試射結束後若能取得超過指定分數便可過版。

TIPS

每球開始前先留意三個環的分佈，因為這些環其實暗示了每一球最理想的射球路線，而球的迴轉有時候並非需要太強，總括來說這項目較適合連射力有限的人選作後期項目。



網球 Computer Receive

當電腦發出第一球後，你要不斷將球擊回對方場內的兩個目標，這些目標在被連續擊中一定次數後會紛碎，當兩個同時被擊碎後會出現「SMASH CHANCE！」字樣，這時可調節位置按A或X掣作出抽擊，成功擊中可得到獎分，當限時之內擊中目標達到指定次數便可過版。

TIPS

擊球的落點其實對應手掣上的左上、上、右上、左下、下及右下這六個方向，只要在擊球的一刻按著這些方向便不會有大問題，此外若能連續集中先擊毀一個目標的話，會比交替打向兩個目標較快將它們毀掉，如此便可以增加扣殺的機會。



哥爾夫球 Near Pin Contest

首先看畫面右下的旗所顯示的風向來決定擊球的方向，跟著要在一條快速升降的力量指標中選合適的力量擊出來球（愈接近BEST POWER愈好），當揮棒前可再利用方向掣調整球的打點，只要在三球之中能有一球到達距離球洞的指定距離便可過關。

TIPS

愈後期玩這項目，不但要求的距離會愈近、力量指標的波幅亦會快得驚人，所以不太建議在後期選玩這項目，此外當稍為超過理想力量時可擊向球的下方，利用迴旋力令球在落地時後轉，這樣做會較易取得圍繞球洞的獎分（一球入洞獎分更高、但極難做到）。



冰上曲棍球 PUCK RALLY

與電腦的人物各自守在球場的兩側，按A或X掣擊球射向對手那邊，目的是要令球擊中球員身後的數字板，最終令球在限時之內從被破壞掉的空隙中穿過，要注意的是擊球時可先按著A或X掣儲下力量，待放手時擊中來球，便可令球速大大增加。

TIPS

這項目的關鍵是學會先儲好力量才擊球的技巧，但亦必須留意的是電腦的防守會隨著版數而增強，由於必須在限時內獲勝，故此不太適合在後期選玩。



足球 Direct Ace

玩者的隊友會在角球點射出角球，玩者要利用方向掣移動球員接近球的落點，然後在射球的一刻再利用方向掣調節射門角度，若未能凌空抽射成功，只要並非離球太遠，亦可再度施射，但就不會得到額外的獎分；若能在5次機會中得到指定的分數便可過關。

TIPS

能否直接射門得分是這項目的關鍵，而事實上球的落點會在十二碼點附近，所以可在該處等候，而在射門時亦要留意守門員的位置及龍門各處的得分分佈，否則即使成功射門



單車 FASTEST SPRINTER

這項目基本上分為前後兩節，最初第一圈時可利用A或X掣加速，及利用方向掣調整路線，注意這時要將速度保持在黃框的範圍內，才可令體力儲存起來，跟著當進入第二圈時，便要盡快的連按A或X掣加速，只要能比對手先衝過終點便可過版。

TIPS

第一個圈內只要盡量保持在黃框的上限即可，這樣基本上應可與對手保持均勢，之後在第二圈時則只有看閣下的連按速度，不過若能貼近內線的話亦可帶來一定的優勢。



哥爾夫球 Putter Match

以哥爾夫球俗稱「上草」後的一段來比試，開始時畫面會顯示出草地的起伏狀態，這時可參考右下方顯示與洞口的距離來調節擊球力，若能在限時之內將球擊進洞內達到指定次數便可過版，而球在通往洞口的過程中若能經過金幣則可得額外獎金。

TIPS

基本上金幣的排列暗示了最佳的擊球路線，此外要注意的時地面起伏對球速及前進方向的影響遠比一般哥爾夫遊戲大，還有的是這項目是採用限時方式的，用愈多時間思考便愈少擊球機會。



美式足球 THE KICKER

美式足球的射龍門遊戲，開始後球員會先衝過一個起點，這時要在紅色區域內按掣令球員進入拉弓狀態，之後會轉為射球畫面，黃色的落腳點會不斷在球上移動，若能在接近中央紅色區域起腳便可令球射進龍門，若經過龍門時碰到獎分環則可再得額外獎分；若能在5次射門中命中指定次數便可過關。

TIPS

起跑時若能在BEST TIMING的黃線上按掣，可令瞄準起腳時黃框的移動速度降低，此外在起腳時，視點會隨著時間慢慢的移近，降低瞄準的難度，但因為必須在限時內射門5次，花太多時間瞄準可能會無法射完5球。



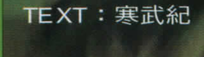
冰上曲棍球 Hardest Save

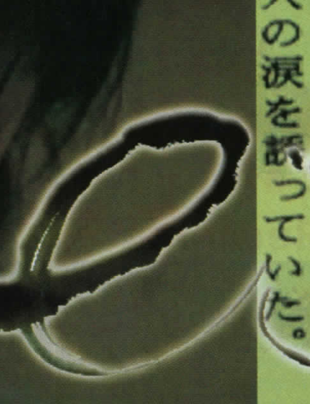
冰上曲棍球的守龍門遊戲，對手會一隊一隊的帶球從三個方向射門，閣下則要控制守門員在射球到達時按A或X掣將球擋下，途中若出現↑的箭咀，則表示該球會從上段射過來，需要按B掣才能救出；若能在限時之內救出指定的球數便可過版。

TIPS

正面的來球其實是無需按方向掣的，而若想取得較高得分，則需要連續地將射球擋住才可。

TEXT：寒武紀







追緝最聰明的 殺人狂魔 救出頻死的第七位受害人

GAME DATA	
發行商	SEGA
售價	6,800日圓
記憶	10 Blocks
發售日	4月5日(發售中)

es [es：德語，「It(它)」之意，亦指人類意識表層內不為人所察覺之「自我」，這個「自我」存在於每一個人內心至深之處，一個人最原始的自我意識。]

序幕

時間：2001年7月6，早上5時12分。負責調查發生於東京都町谷區內一連串兇殺案，隸屬町谷署搜查一課的日下部清竹警部被發現頭部



被硬物擊中重傷昏迷。警方相信日下部很有可能曾經與疑犯接觸並發生過毆鬥。

今次事件之後，日下部成為唯一曾經與兇徒直接接觸並仍然生存的証人。早前已先後有五名男女被兇徒所殺害。警方更相信第七名受害者是在政界極有影響力的橘財團理事長的孫女「橘由美」。「橘由美」一個星期前離開寓所後失蹤，至今下落不明。

大槻東陽——腦神經遺傳基因專家，正進行統稱為「LABO」計劃的研究所所長。大槻在偶然之下發現了一位擁有潛入別人意識的特殊能力，這位青年所擁有的特殊力量曾使他在無意之中闖入了自己母親的意識之內，更不幸令其母親陷入精神崩潰的狀態。其後這名青年被送到大槻的研究所並成為大槻的研究對像。

這位青年便是你。

地點：研究所通道

波多野景子——研究所內其中一位研究員，負責所有關於你的一切研究事務。

波多野景子：「突然叫你過來，不好意思...我也不太了解整件事情...但聽說你今次要換醒的是一個被襲擊昏迷的警員。當時他正調查那宗已經死了五人的連環兇案......我想你也知道，過份刺激對方的意識會有給他發現你的存在的危險...假如發生



這樣的情況的話，我們是無能為力的...」

「最惡劣的情況是，你將會被對方的意識完全吞噬。」

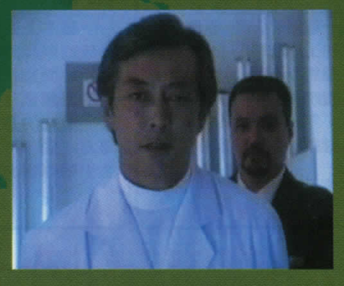


地點：實驗室控制台

大槻東陽：「這是發揮你的力量的時候了...」

大槻轉身向著控制台下的實驗室。

「他是一名警員，刑事科搜查一課的日下部清竹，今早被人發現倒在路上，頭部重傷昏迷。」



局長：「我們可以肯定他曾經與犯人接觸過...」

大槻：「但我們並不是要你追緝兇徒，而是找出第七名失蹤者的下落。」

局長：「至今所有受害人的屍體都會在失蹤後兩天的早上被人發現，她是唯一至今仍然下落不明的受害者，即是說，她很有可能仍然生存。」

大槻：「日下部不但可能知道她的下落，現時所有有關案件的線索，都只存在於他的記憶裡面......」(略)

--> 進入第一次Dive Tuning (Keywords 1) 過程。

KEYWORDS 1

PINPOINT TUNING (DISC 2)

讀取對方不願意回憶起的AP (參看Keywords 2) 時可能會發生的意識調節過程。過程中畫面上你想讀取的AP影像以及過往已經讀取過的AP影像會交替出現，你必須在你想讀取的AP影像出現時立即按A鈕，讀取錯誤的話便需要返回已經完成的版面重新開始。



DIVE TUNING

當你在意識裡移動之時，不時需要進行「Dive Tuning」的過程。畫面上的影像會被分解為紅、黃和藍三種顏色並不斷晃動，其中一種顏色會首先自動停頓，這時你需要立即使用Analog方向鍵將令一個顏色的影像重疊在已經停頓的影像上，這時第三個影像便會慢慢移過



IMPORTANT AP (I) ——電視



[電視新聞報導員的影像]：「東京都町谷內所發生的連環兇殺案，發生至今雖然已經有一個月，但警方仍然未能把握有關行兇徒的任何線索。特別搜查總部今日重新確認較早前失蹤的女高校生橘由美很可被同一個兇徒所脅持，並展開了大規模搜索。橘由美是橘財團理事長的孫女，她昨日放學之後一直未有返家，其家人其後向警方報案並要求協助......」



意識轉至日下部到達第一位受害者的兇案現場時的情形。

日下部：「真殘忍...」



[町谷署內一次會議中]：「死者，中村美也子，44歲，職業，經營飲食業務，根據死者丈夫的口供，發現屍體的前一日即六月六日，當他前往採購貨品後返回店舖時，發現失去了美亞子的蹤影，其後在附近一帶搜索仍無發現，同日晚上九時向警方報案。就現時的資料顯示，沒有任何美亞子與兇徒接觸過的痕跡，雖然犯人的動機不明，但從事件的發生經過判斷，我們將會列為同一宗連環兇案的其中一名受害者......」

意識轉至警署的辨工室內。

日下部：「車安排好了嗎?」

向井：「已經安排好了...但已經這麼晚了，你想去那裡？」

日下部：「現在是幾點?」

向井：「三時...啊...棄置屍體的時間?」

日下部：「觀察現場的情況，可能會明白疑犯的想法。」



向井：「知道了。」[意識中斷]

意識第一區：日下部清竹住所內的房間



完成Dive Tuning便能進入日下部的意識，最初看到的意識內容非常模糊，但隱約可以看到一張相片。

順序讀取以下AP (Keywords 2)：

(1)「相片」-->「桌上的紅盒」-->「雪櫃」

(2)「小櫃上的棒球」-->「大櫃上的鐘」

(3)「沙漏」-->「電視」[IMPORTANT AP (I)]

KEYWORDS 2
ACCESS POINT (AP)

當你讀取對方的一些人物或物體記憶時，有可能會揭開一連串其他更多的記憶內容，這些可讀取的記憶被稱為Access point。

意識第二區：町谷警署辨公室內



(1) 順序讀取以下人物的所有AP：

ゲンさん (GEN先生) [附近一所餐館的職員] --> 加藤奈津美 [町谷署交通部警員，對日下部有崇敬之情] --> 向井敬人 [IMPORTANT AP (II)] [町谷署刑事科巡查部長，與日下部合作調查今次連環兇案] --> 板倉誠 [IMPORTANT AP (III)] [町谷署署長，日下部已故父親「日下部篤」之後輩]



(2) 讀取以下AP：

加藤旁邊的「電腦」--> 板倉桌上的「原子筆」[IMPORTANT AP (IV)] --> 日下部桌上的「錄影帶」

(3) 讀取「錄影帶」後便可讀取加藤的新增AP —「VIDEO」

(4) 讀取白板上的「左方相片」和「右方相片」





(5) 讀取板倉的所有新增AP [IMPORTANT AP (V)]

(6) 讀取向井的所有新增AP [IMPORTANT AP (VI)]

(7) 讀取白板上新增的第三宗兇案資料上的其中一幅相片 [IMPORTANT AP (VII)]

(8) 再讀取板倉的所有新增AP [IMPORTANT AP (VIII)]

(9) 讀取向井的所有新增AP

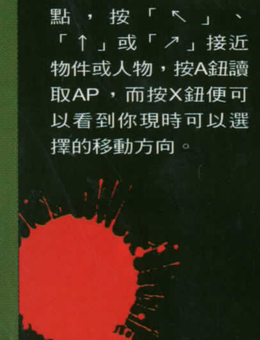
(10) 讀取向井桌上的電話 [IMPORTANT AP (IX)]

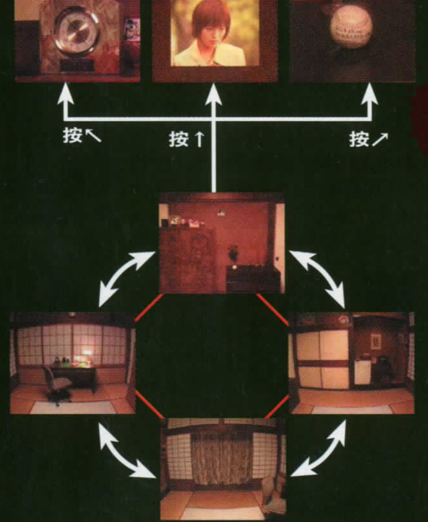
(11) 讀取日下部桌上的FILE [IMPORTANT AP (X)]

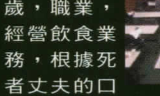
(12) 讀取日下部桌上野上亞希子的卡片 [IMPORTANT AP (XI)]

移動方法

左右方向鍵轉換視點，按「↖」、「↑」或「↗」接近物件或人物，按A鈕讀取AP，而按X鈕便可以看到你現時可以選擇的移動方向。







IMPORTANT AP (II) ——向井敬人



[連續誘拐殺人事件]：「真是不敢相信，這種場面能夠一再發生.....一星期內竟然發生兩次這樣的事...究竟發生了什麼事?」

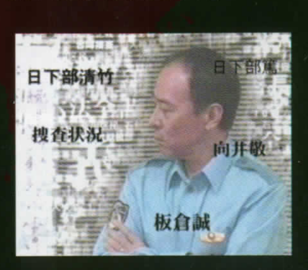
[動機]：「大概兇手很痛恨女人吧，不是的話，大概也是以殺人為樂的變態佬呢。要殺人的話也總得把屍體藏在人看不見的地方呀，這樣公然...清竹，你不睏的嗎? 你究竟在什麼時候睡覺的...」

[兇器]：「田代正子的解剖報告已經出了，正如你所言，今次兇徒所使用的兇器和上一次中村美也子事件的兇器相同，刀長28厘米闊5厘米，就像是一把切肉刀呢。」

[死亡推定時刻]：「一星期前中村美也子事件的推斷被殺時間是前一日的下午四時半至六時半左右，而今早發生的田代正子則是四時至六時左右，兩者時間相若可能是巧合，但無論怎樣兇手都不是立即將受害者殺死，似乎兇徒有什麼留著活口的理由呢。」

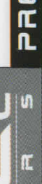
IMPORTANT AP (III) ——板倉誠

[連續誘拐殺人事件]：「兩名死者，兇徒都是在別的地方下手，然後特意將屍體搬到當眼的地方，正如你所言，假如我們能夠找出所有死者的共通點的話，可能會明白兇手的意圖。」



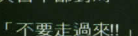






IMPORTANT AP (IV) 板倉桌上的 [原子筆]

一名疑犯（身份不明）拿著原子筆脅持著加藤，與日下部對峙。



「不要走過來!!」

「請你放開她吧，她還是這裡的新丁呢。」

「不要說笑了，我才不理!!」

「……那支原子筆不是課長的嗎？小心不要弄壞它呢……你不是也有自己覺得重要的東西嗎?」

疑犯慢慢鬆開了手，跌坐在牆角，日下部走近他。

「原子筆……唔該。」[意識中斷]



IMPORTANT AP (V) ——板倉誠



[搜查狀況]：「等等，你說兇手是模仿二十年前在町谷區發生的連環兇殺案？受害者的數目仍會增加?」

IMPORTANT AP (VI) ——向井敬人



[搜查狀況]：「雖然兩名死者之間是有關係的，但假若如你所言，兇手是模仿以前發生過的同類型案件的話，那麼她們就只能說是偶然成為了犧牲品呢。啊…還有，田代正子的母親所說的話是否真的呢？她說田代出身以來根本不曾結過辮子。如果是真的話，究竟是什麼一回事呢…」

[情報提供者]：「最近經常有人胡亂打電話來說提供什麼兇案內情，剛才又有一個女人打電話來說知道兇手是誰，我應付了她了……你認真的嗎?…對不起，我沒有問她的姓名和聯絡電話。」

IMPORTANT AP (VII) 白板新增第三名死者AP

發現第三名死者的兇案現場。



向井：「今次是兩人同時遇害…」

兩名死者伏屍在一張木桌上，向井及日下部二人屈膝看到桌下的一個水瓶。

「是一個奶瓶?」

「唔…」

「…是不是有什麼意思呢?」

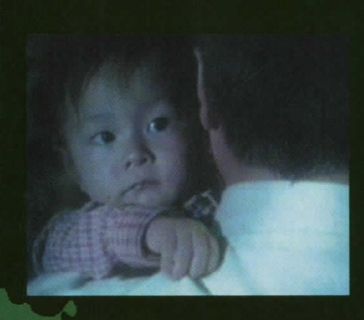
「假設沒有的話呢?」

「警部!」

遠處一位警員慌叫。向井和日下部立即朝警員的方向跑去。

「雖然看來已經很衰弱，但還有氣色的!」

警員的電筒燈光照著坐在嬰兒車上的男嬰。[意識中斷]



IMPORTANT AP (VIII) ——板倉誠

[板倉誠]：「上次所發現的嬰兒並沒有受傷，現在很健康，好像已被一對老夫婦收養了。不過，想到一天他懂得問誰是自己的親生父母時，我便感到有點難受。」

[搜查狀況]：「對於日下部表示兇徒是正在模仿以前同區內發生的連環兇殺案的見解，我們作出已經作出決定，我們會再增加參與調查本案的警員數目，全區實行最高的戒嚴狀態，我們絕不能讓受害者的數目繼續增加。」

[向井敬人]：「所有受害者都並沒有曾經與任何人結怨，所以相信兇手是有一個完全不同的目的…」

[IMPORTANT AP (IX)] 向井桌上的電話



向井：「係! 刑事課……」轉向日下部：「是前天打電話來的那個女人，說知道誰是兇手的那個人，現在好像在接待處。」

日下部接見了電話中的人——野上亞希子。

日下部：「你是野上亞希子。有什麼事嗎?」

野上：「……」

日下部：「關於今次案件，你是有麼資料提供給我們的嗎?」

野上：「……」

從手袋裡拿出了一個FILE。

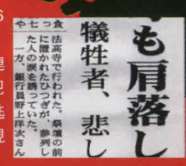
「…這是給你的…我想你看了就會明白。失陪。」

說完野上便轉身離開了接見室，日下部打開了File…[意識中斷]

[IMPORTANT AP (X)] 日下部桌上的FILE



左頁的兩份剪報日期為昭和56年(即1981年) 6月8日及10日，其中一份記述了當時東京都荒川區發生在一間餐館內的連環殺案死者家屬及朋友所舉行的守夜儀式。該次兇案的死者包括一名16歲女學生以及一對夫婦。



另一份日期為6月10日的剪報，內容記述當時連環兇案中的疑犯蘆T和郎用來逃走的車輛被發現停放於山路上，警方在車上發現一些衣物等物品，但未有發現任何可顯示疑犯藏身處的線索，但警方相信蘆T很有可能匿藏於附近的山頭，並展開了搜索行動。

右頁的兩份報章同為57年8月12日的剪報，其中一份題為「搜查部未能破案遭解散」的報導內容大意為：「昭和56年6月6日於東京荒區「雲雀亭」餐館內發生的六男女連環兇殺案，以及包括一名嬰兒在內的兩名傷者，警方經過一年零兩個月的調查仍未能將疑犯蘆T和郎逮捕，本月十日搜查總部被解散。」

另一篇剪報則報導由於警方發現了「餐館店連環兇殺案」疑兇同時是餐館持有人蘆T和郎走逃走的車輛，東京都荒區內過百名居民於是自組搜查隊進行大規模搜索，可惜仍然未能找到任何有力的證據。疑犯仍下落不明。

[IMPORTANT AP (XI)] 野上亞希子的卡片



讀取放在日下部桌上的野上亞希子的卡片，此時意識內便會閃過三件物件，分別為「咖啡機」、「牆上的燈管」以及一杯「咖啡」。

讀取加藤旁邊的「咖啡機」——

[意識碎片] 日下部在一道走廊上走過。

讀取GEN先生旁邊的「燈管」——

[意識碎片] 日下部：「Psychopath?」

再讀取板倉桌上的「咖啡」——

[意識碎片] 野上亞希子「一定沒錯!」

再讀取日下部桌上的「卡片」——

[意識碎片]野上亞希子「一定沒錯!」

日下部：「Psychopath?」

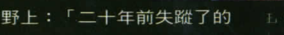
日下部到訪野上正在就讀的大學。

野上：「犯人的目的是要重現二十年前發生的那次連環兇殺案…一定沒錯。」

日下部：「為什麼他要這樣做?」

野上：「不如你問一下他本人，怎樣?」

日下部：「本人?」



野上：「二十年前失蹤了的　　。」

日下部：「你知道　　的殺人動機嗎?」

野上：「根本沒有什麼動機。他是一個Psychopath。」

日下部：「Psychopath?」

野上：「為了滿足自己的欲求，他可以完全無顧世界的任何規範，為了自己他何以隨時殺死身邊的任何人，對於這些人，沒有理由可言。」

日下部：「但就我所知，這些人不會使用像今次事件的殺人手法…而且，你可能不知道，上次我們在兇案現場發現的嬰孩，完全沒有受傷。」

野上:「什麼?」

日下部：「二十年前那宗案件中，那個嬰孩的手掌是被刀割傷了的，但今次我們並沒有在嬰孩上發現任何傷痕。」

野上：「這個…犯人自己亦可能有自己的原因呢…」

日下部：「可能吧。但我認為20年前的案件，和今次事件相比，犯人屬於兩個完全不同的類型。」

野上：「…你可能是對的，可能是我自己神經過敏吧……但是，我一直有著這樣的強烈感覺。」

日下部：「為什麼？為什麼對仍拘泥於已經過去了這麼久的事情?」

野上：「因為當時餘下未被殺害的活口，就是我。」

野上伸手張開手掌，向日下部展示掌心的刀傷。

第二次 DIVE TUNING

TO DISC 2

你「最」意想不到的故事發展……誰是真正兇手?





LOVE HINA SMILE AGAIN

我的人生竟由輪盤決定？





在港、日、台三地均大受少男少女歡迎的動漫畫作品《LOVE HINA》(港譯：純情房東俏房客），由於上集《突然之婚約》得到各方面不錯的評價，所以SEGA就決定推出其續編。今集中，最大的變化莫過於每話都是獨立來進行、加入新地圖顯示，以及MASSAGE CARD三種新元素。除此之外，開場片段更輯錄自上集第五話「熱唱！乙女的狂騷曲」後段的全員熱唱場面，再配上極為豐富的精品附送（以限定版而言），對於玩過上集朋友而言，絕對有收藏價值、親切的感覺。

TEXT: AINHO



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	AVG
發售日期	3月29日(發售中)
售價	8800 日圓
容量	GD ROM
記憶	5 BLOCKS

1P/振動Pack、VGA BOX

突然的禮物

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	美香	相談	成功到2B，失敗到2D
北館1F	睦美	相談	成功到2A，失敗到2D
美津房間	美津	相談	成功到2C，失敗到2D
忍房間	忍	—	—
奈留房間	奈留	—	—
素子房間	素子	—	—
蘇房間	蘇	—	—
蘇房間	莎拉	—	—

PART 2A

地點	人物	CR 輪盤	備註
蘇房間	莎拉	—	—
蘇房間	蘇	—	—
素子房間	素子	—	—
素子房間	忍	—	—
素子房間	美津	—	—
北館1F	美香	—	—
休息室	睦美	—	—
素子房間	素子（奈留）	奪回	成功到PART 3A，失敗遊戲完結

PART 2B

地點	人物	CR 輪盤	備註
—	奈留	考慮	成功到3B，失敗到3C

PART 2C

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎的房間	美津	—	—
忍房間門口	忍	—	—
素子房間門口	素子	—	—
奈留房間門口	奈留	—	—
蘇房間門口	蘇	—	—
景太郎的房間	美津	潛入	成功到3A，失敗到3D

PART 2D

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	睦美	—	—
美津房間	美津	—	—
忍房間	忍	—	—
南館2F	蘇	—	—
南館3F	莎拉	—	—
新館4F	美香	迫近（奈留）	成功到3A，失敗到END

PART 3A

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	莎拉	—	—
休息室	蘇	—	—
美津房間	美津	—	—
大空房	忍	—	—
大空房	奈留	禮物	成功HAPPY END，失敗END
大空房	素子	—	—
大空房	美香	—	—
大空房	睦美	—	—
大空房	晴香	—	—

PART 3B

遊戲完結

PART 3C

遊戲完結

PART 3D

遊戲完結

誰是「湯煙美人」？

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
美津房間	美津	—	—
南館3F	美香	—	—
天台	素子	—	—
食堂	蘇	—	—
南館3F	美香	打氣	強制CR
新館1F	西瓜	—	—
奈留房間門口	奈留	進入	—
—	睦美	偷窺	成功有偷窺EVENT發生，失敗GAME OVER
—	睦美	交回	成功就可將西瓜交回睦美，失敗GAME OVER

PART 2

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間	莎拉	—	—
美津房間	美津	—	—
忍房間	忍	—	—
蘇房間	蘇	—	—
素子房間	素子	—	—
奈留房間	奈留、美香、睦美	—	引出CR
—	睦美	合宿	成功到PART 3，失敗GAME OVER

PART 3

地點	人物	CR 輪盤	備註
大空房	溫泉龜	–	–
大空房	蘇	–	–
大空房	莎拉	–	–
大空房	奈留	–	–
大空房	素子	–	–
大空房	忍	–	–
大空房	晴香	–	–
大空房	睦美	–	–
大空房	美香	–	–
大空房	美津	–	–
大空房	睦美	發表結果	成功GOOD END，失敗END

毫無仁義的少女決鬥

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間	奈留	–	–
景太郎房間	睦美	–	–
景太郎房間	美香	–	–
景太郎房間	美津	–	–
景太郎房間	素子	–	–
景太郎房間	蘇	–	–
景太郎房間	忍	–	–
景太郎房間	莎拉	–	–
景太郎房間	晴香	–	–
天台	美津	–	–
天台	奈留	協力	–
天台	美香	協力	–

PART 2

地點	人物	CR 輪盤	備註
南館2F	美香、美津、莎拉	–	–
南館3F	奈留、素子、蘇	–	–
南館2F	奈留、蘇、忍	–	–
南館1F	美香、莎拉、睦美	–	–
南館3F	美津	–	–
天台	睦美	–	–
天台	美津	–	–
天台	素子	–	–
天台	忍	–	–
天台	晴香	–	–
–	美津	爭奪	–
–	忍	爭奪	–

PART 3

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間	睦美	–	–
景太郎房間	美津	–	–
景太郎房間	素子	–	–
景太郎房間	蘇	–	–
景太郎房間	忍	–	–
景太郎房間	莎拉	–	–
景太郎房間	晴香	–	–
景太郎房間	奈留	–	–
景太郎房間	美香	–	–
景太郎房間	奈留	打氣	–
景太郎房間	美香	打氣	–

謊話與報酬是在黑暗之中

PART 1A

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	美香	–	–
北館1F	美津	–	–
北館1F	忍	–	–
北館1F	睦美	–	–
蘇房間	蘇	–	–
蘇房間	莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
奈留房間	奈留	–	–
–	美津	尋找	–
–	美津	勇氣	成功到1B，失敗到1C

PART 1B

地點	人物	CR 輪盤	備註
–	美津	打斷	成功到3A，失敗到3B

PART 1C

地點	人物	CR 輪盤	備註
–	美津	協力	成功到2B，失敗到2A

PART 2A

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	美津、忍、美香	–	–
休息室	睦美	–	–
休息室	晴香	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
奈留房間	奈留	–	–
–	美津	隱藏	成功END，失敗到PART 3

PART 2B

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	忍、美香	–	–
休息室	睦美	–	–
休息室	晴香	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
奈留房間	奈留	–	–
–	美津	搜索	成功到PART 3，失敗END

PART 3

地點	人物	CR 輪盤	備註
隱藏房間	美津	逃出	成功GOOD END，失敗END

單獨二人的日向莊

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
蘇房間	美津、忍、蘇、莎拉	–	–
奈留房間	素子、奈留、睦美	–	–
–	忍	幫手	–
休息室	睦美	送行	成功到3A，失敗到3B
休息室	美香	送行	成功到3A，失敗到3B
休息室	素子	–	–
休息室	美津	送行	成功到3A，失敗到3B
休息室	忍	送行	成功到3A，失敗到3B
休息室	蘇	送行	成功到3A，失敗到3B
蘇房間	莎拉	–	–
休息室	奈留	送行	成功到3A，失敗到3B

PART 2

地點	人物	CR 輪盤	備註
–	素子	讀書	–

PART 3A

地點	人物	CR 輪盤	備註
南館3F 樓梯前	素子	搜索	成功GOOD END，失敗END
南館2F 樓梯前	素子	搜索	成功GOOD END，失敗END
南館2F 北方	素子	搜索	成功GOOD END，失敗END
休息室	素子	搜索	成功GOOD END，失敗END
南館1F 地下樓梯前	素子	搜索	成功GOOD END，失敗END

PART 3B

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間門口	美香	–	–
休息室	美津、忍、素子、蘇、奈留、睦美	–	–
景太郎房間門口	素子	談話	–

暴走機器是景太郎？

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
南館2F	美津、睦美	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	–	–
天台	奈留、素子	–	–
食堂	忍	–	–
美香房間	美香	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	觀看（蘇）	–
美津房間	美津	說明	成功到2A，失敗到2B
忍房間	忍	說明	成功到2A，失敗到2B
北館1F	睦美	說明	成功到2A，失敗到2B
休息室	美香	說明	成功到2A，失敗到2B
奈留房間	奈留	說明	成功到2A，失敗到2B
素子房間	素子	說明	成功到2A，失敗到2B
蘇房間	蘇、莎拉	–	–

PART 2A

地點	人物	CR 輪盤	備註
–	蘇	追蹤搜查	–
花園	奈留	主張	–
花園	睦美	主張	–
花園	美香	主張	–
花園	美津	主張	–
花園	素子	主張	–
花園	忍	主張	–
花園	莎拉	–	–
花園	蘇	–	–
花園	蘇	實驗	成功GOOD END，失敗END

PART 2B

地點	人物	CR 輪盤	備註
–	蘇	捕捉作戰	–

報恩並不簡單

PART 1

地點	人物	CR 輪盤	備註
休息室	忍、美津、美香	–	–
休息室	睦美	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
奈留房間	奈留	–	–
忍房間	忍	掃除	成功到2A，成功到2B
忍房間	忍	料理	成功到2A，成功到2B

PART 2A

地點	人物	CR 輪盤	備註
蘇房間	美津、忍、蘇、莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
奈留房間	奈留	讀書	–

PART 2B

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間	忍	報恩	–

PART 3

地點	人物	CR 輪盤	備註
景太郎房間	奈留	–	–
休息室	美津、忍、美香	–	–
休息室	睦美	–	–
蘇房間	蘇、莎拉	–	–
素子房間	素子	–	–
–	忍	報恩	成功GOOD END，失敗END

MESSAGE CARD 收集地點全公開

成瀨川奈留

話數	位置
可初期閱覽	–
睦美篇	新館 1F 左 WC
美香篇	忍房間
美津篇	北館 1F 大廳
素子篇	南館 1F 左上的房間

乙姬睦美

話數	位置
美香篇	蘇房間
美津篇	北館 1F 右上的房間
素子篇	南館 3F 右上的房間
蘇篇	新館 1F 右 WC
忍篇	203 號室

藤澤美香

話數	位置
美律篇	203 號室
素子篇	素子房間
蘇篇	新館 2F 下的房間
忍篇	305 號室
奈留篇	北館 1F 深處的右 WC

紺野美津

話數	位置
素子篇	景太郎房間
蘇篇	新館 3F 右下的房間
忍篇	南館 1F 右上的房間
奈留篇	北館 1F 深處的左 WC
睦美篇	新館 2F 右下的房間

青山素子

話數	位置
蘇篇	新館 4F 左上的房間
忍篇	南館 1F 左下的房間
奈留篇	南館 1F 右下的房間
睦美篇	新館 3F 左下的房間
美香篇	素子房間

卡歐拉蘇

話數	位置
忍篇	303 號室
奈留篇	202 號室
睦美篇	新館 4F 左 WC 附近
美香篇	南館 1F 右上的房間
美津篇	南館 1F 右上的房間

前原忍

話數	位置
奈留篇	南館 1F WC
睦美篇	新館 4F 左下的房間
美香篇	美津的房間
美津篇	303 號室
素子篇	南館 1F 右下的走廊

???

話數	位置
奈留篇	南館 1F 左下的房間
蘇篇	南館 1F 右下的房間
奈留篇	忍房間
睦美篇	南館 3F 下椅子附近
美香篇	南館 3F 右上走廊深處



浦島景太郎（KEITARO URASHIMA） 1

出生日期：1979 年 1 月 5 日
星座：山羊座
出生地：東京都
暱稱：笨蛋、色鬼、重考生

本作的男主角，小時候曾與一位女孩子答應過長大後要一起進入東大讀書，可惜至今考入東大連續落榜兩次。他經常面色呆滯，做事悠柔寡斷，吊兒郎當的大笨蛋，因此到現在為止仍沒女朋友，興趣方面就是拍照和收集貼紙相。

成瀨川奈留（NARU NARUSEGAWA） 2

生日：1981 年 3 月 25 日
星座：牡羊座
出生地：東京都
暱稱：死用功書生

本作的女主角，是一位死用功型的書生，頭腦非常靈活，曾經在一次模擬考中考獲全國第一名，十五年前與瀨田學長約定而投考東大為目標。自從逐漸了解景太郎後，便開始對他存有愛意。

乙姬睦美（MUTSUMI OTOHIME） 3

生日：1978 年 3 月 3 日
星座：雙魚座
出生地：沖繩縣
暱稱：烏龜大姊

為人非常神經大條的美女，愛吃西瓜，但身體十分虛弱，隨時休克暈倒；個性樂觀和穩健，不會將感情表達出來。她看起來有點呆滯，做事又不顧後果，性格上與景太郎十分相似。

紺野美津（MITSUNE KONNO） 4

生日：1979 年 8 月 31 日
星座：處女座
出生地：大阪府
暱稱：狐狸

具有統御眾人的大姊姊氣質，故身邊的人都十分尊重她。個性豐富，充滿自信的人，喜歡喝酒，是雛田莊中身材最好的女性。

青山素子（MOTOKO AOYAMA） 5

生日：1983 年 12 月 1 日
星座：射手座
出生地：京都府
暱稱：劍道兇婆娘

出生於劍術道場的她，劍術非常高強，是一位懂得使出奧義斬岩拳劍的高中生；好奇心旺盛，十分注重禮儀，絕不喜歡一些虛偽作假的人。

前原忍（SHINOBU MAEHARA） 6

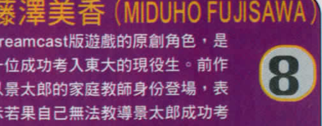
生日：1985 年 11 月 15 日
星座：天蠍座
出生地：神奈川縣
暱稱：小忍

由於父母關係而住在雛田莊的小忍，擅長做料理、洗衣、掃除等家事。雖然性格較為懦弱，但其實很有行動力，值得依賴的人，而且心地善良，可是她膽子非常細小，容易哭泣……

卡歐拉蘇（KAOLLA SU） 7

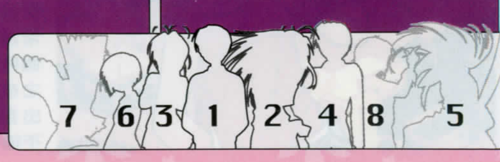
生日：1984 年 1 月 11 日
星座：山羊座
出生地：不明
暱稱：印度女

充滿謎團的中學留學生，對各種電子器材產生濃厚的興趣，喜歡獨個兒在自己房間中做出奇怪的機器。每到出現紅色月亮的夜晚，她的身體便會散發出神秘的魅力。



藤澤美香（MIDUHO FUJISAWA） 8

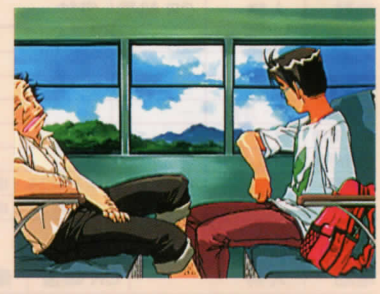
Dreamcast版遊戲的原創角色，是一位成功考入東大的現役生。前作以景太郎的家庭教師身份登場，表示若果自己無法教導景太郎成功考入東大，便會與他結婚。







● 故事：



遊戲中玩者將會扮演一位青年畫家，雖然能夠擔任自己所崇拜的畫家擔任助手的工作，並盡力但自己的作品卻一直未有得到欣賞。

灰心和不安之下，他利用先生前往歐洲收集意念的時間，反回自己的故鄉——阿左美之里。

他更立心在假期完結之前，必須完成一張成功的作品。相反，假如失敗的話，則 性完全放棄自己作為畫家的生涯。

只有三星期的時間，你能否繪畫出一幅能夠打動別人的作品?


GAME DC PLAYERS GAME DATA

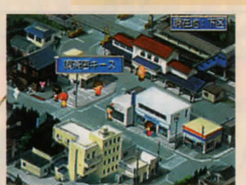
發行商	NEC INTERCHANNEL
售價	6,800 日圓
記憶	11 Blocks
發售日	4月12日(發售中)

對應周邊：KEYBOARD、Modem

● 遊戲玩法：

《Angel Present》的世界由「現實世界」和「Layer 世界」兩個世界所組成，玩者會首先在現實世界中開始遊戲，而當故事進行至某一點的時候，便會被強制進入「Layer 世界」。「Layer 世界」基本上與現實世界相同，同樣是在地圖上移圖，玩者需要達成在Layer 世界中所指示的各種任務才能回到現實世界。就是這樣在這兩個世界內不斷穿梭，主角便能邁向繪畫一幅精彩作品的目標。具體兩個世界的玩法如可：

(1) 現實世界



在現實世界最重要的是留意「事件圖示」(Event Marker)，任何時候看到事件圖示，務必進入有關的建築物或位置(有些時候更需要同時間重覆往返這些有圖示的位置)，這時便會遇到各種事件，這些事件的發生是你進入Layer 世界的先決條件，而進入Layer 世界並完成在Layer 世界裡的任務則是你能夠成功繪畫作品的先決條件。

時間的流動

遊戲會以實時的方式進行，而一之中被分為早上、下午、黃昏和晚上四個時段，具體的分段方法如下：

早上	6：00～8：59
白天	9：00～16：59
黃昏	17：00～18：59
晚上	19：00～22：59

另外，除了事件圖示之外，亦有很多的事件是沒有任何指示的，假如你在特定的時候(早、午、黃昏以及晚上；參看下文)在某些特定的定點路過便會發生這些事件，所以你需要不時在村的周圍走動，才可以遇到各種事件。

道具說明

道具	說明
蘋果	回復一定程度的體力
槍	消滅畫面上所有敵人
太陽	將畫面上所有敵人體力減半
能力 (POW)	破壞所有畫面上的箱
走 (RUN)	主角在一定時間內移動速度增加
水 (WATER)	加速花的生長速度

(2) LAYER 世界

動作模式

在Layer 世界裡，當你到達與故事發展相關的重要位置時，便會進入動作模式。進入動在模式時，畫面上會顯示一些特定條件，玩者必須在動作模式滿足這些條件方能返回地圖。

● 畫簿系統

每一次你到達Layer 世界並完成特定的任務反回家裡之後，選擇「?本」(畫簿)便會出現以下兩個選擇：

[絵本を描く] (繪畫) ——
在遊戲中你只要滿足特定的條件，便可以在畫簿上繪畫。

[絵本を見る] (觀看畫簿) ——
觀看至現時為止你所繪畫過的作品。

● 第一個LAYER 世界 —— 蘋果之村



遊戲開始時故事講述主角祐剛抵達阿左美之里的車站，祐的妹妹美日受母親之命到車站接你回家。這是兩年來祐第一次回到家裡，雙親自然非常擔心，經過一整個晚上的審問過程之後，祐並沒有說出自己在工作上的不愉快....

第二天早上正當祐打算出外尋找靈感之時，發現了遊戲故事序盤的其中一個關鍵人物，她是祐在畫室裡的後輩，ERINA。ERINA是受老師之命送一些資料給祐，並順道到阿左美之里收集資料。這時祐便與ERINA一同參觀阿左美之里這個小村，期間祐會遇到許多以前的舊朋友。

阿左美之里一共分為五個區域(參看後面所提供的地圖)，當你走遍整個區域之後，返回美土區便會發現在阿左美山的方向會有首個Event Marker。進入阿左美山。祐和ERINA將能一起欣賞夕陽呢。





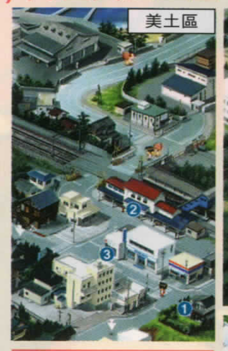


當晚祐再一次去到阿左美山，但突然下起滂沱大雨，祐沒有辦法之下只有在附近一間似乎是被棄置的寺廟下避雨。不可思議的事便在這時發生...祐發現一隻受了傷的天使。

(1) 8/9 白天 車站	ERINA 到達阿左美之里
(2) 8/9 晚上 村內	發現一隻受了傷的天使
(3) 8/10 黃昏 阿左美山	第一次LAYER 世界
(4) 8/11 黃昏 家	家人擔心ERINA的心情
(5) 8/11 黃昏 淨乘寺	進入第二次LAYER 世界
(6) 8/12 白天 郵局	ERINA 收到她爸爸的信
(7) 8/13 白天 村內	村內的人都擔心ERINA的事
(8) 8/13 晚上 家內	大家為了令ERINA 開心舉行了一個派對
(9) 8/13 晚上 家內	進入第三次LAYER 世界

參考資料：

(I) 阿左美之里全地圖



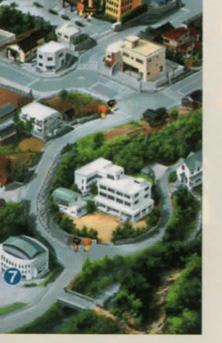


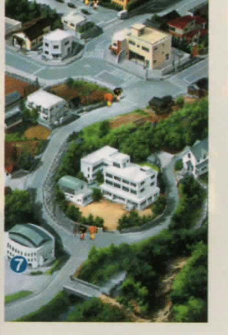












下區
1. 祐的家
2. 阿左美之里站
3. 郵局

美土區
4. 阿左美山 (第一次進入Layer 世界位置)
5. 笠川家
6. かぶと公園

上區地圖
7. 鄉土資料館

曙區地圖
8. 淨乘寺
9. くわがた山



(II) 其他Layer 世界出現時間表：

真壁由樹 (18 歲)

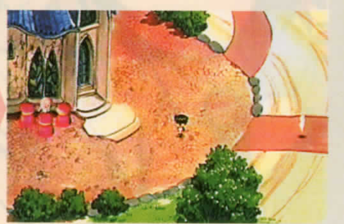
8/12 白天 鄉土資料館	與由樹相會
8/13 白天 くわがた山	由樹在搜集昆虫
8/13 白天 くわがた山	第一次Layer 世界
8/14 白天 鄉土資料館	整天在在這裡觀察昆虫?
8/15 白天 鄉土資料館	被由樹的豐富昆虫知識所嚇驚
8/15 白天 鄉土資料館	第二次Layer 世界

朝霧AYAME (17 歲)

8/12 白天 圖書館	與 Ayame 第一次相會
8/13 黃昏 阿左美之里站	與 Ayame 一起回家
8/13 黃昏 阿左美之里站	第一次Layer 世界
8/14 白天 美土區	在 j家門前與碰到里奈
8/14 黃昏 かぶと公園	聽完竹原先生的說話後去淨乘寺
8/15 白天 小 a	達成 Ayame 父親所拜託的事
8/15 白天 上區	第二一次Layer 世界

第一次LAYER 世界任務完成方法





當祐最初到達Layer世界時，往左方走，便會看到一班小鬼正在戲弄一隻天使。



這時便會進入戰鬥畫面，使用A鈕使用短笛作為武器解決幾隻小豬。



使用「りんご之芯」便可以趕走上方阻著去路的小豬。與裡面的小鬼對話。



從教堂往左方走，向蘋果樹下的小鬼拿最金之蘋果(キンのりんご)，並交給剛才尋找金之蘋果的小鬼。這時你便可以得到「師匠のルアー」以及「りんご之芯」作為謝禮。



從教堂往上走，一個小鬼正尋找金之蘋果(キンのりんご)。



返回開始點找一個正在釣魚的小鬼拿取「家之鍵」並交給失去了鎖匙的小鬼。



往下方走，會發現一個因為掉失了鎖匙(「家之鍵」)而留連在外的小鬼。



反回起始點與正在釣魚的小鬼交談，並以「師匠のルアー」交換「天使の音叉」。



往教堂下方，有隻傻小鬼在屋頂唱歌，此時畫面會詢問你是否吹奏短笛，回答「はい(是)」。



此時又回再一次進入戰鬥畫面。同樣按A鈕攻擊小鬼直至其能源變為0為止。



返回教堂，此時會出現一位神父，與他交談「兩次」，神父又會問你是否願意吹奏短笛，回答「はい(是)」。



這時便要與BOSS進行決鬥。拿取放置在教堂中心的SUN道具便可以立即將BOSS的能源減少一半。其餘的只需要按A鈕攻擊便可以很容易擊敗它。



完成任務返回現實世界。



回到家裡後，你便可以第一次選擇「絵本を描く」繪畫你第一幅畫。

TEXT:J.J

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	AVG
發售日期	8月
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：KEYBOARD 、Modem

KANARIA 感受清新校園式 戀愛故事

カナリア ～この想いを歌に乗せて～

田原高校的青春愛情故事

遊戲的舞台是位於日本四國的一個鄉間小鎮，而故事則會圍繞剛轉到這小鎮「琴平學園」的高中2年級主角、以及和他一起同屬輕音部的一班成員之間的學園生活。雖然遊戲的玩法脫離不了一般日本電腦AVG的指令選擇系統，但遊戲中卻較少有地加入大量插曲，單是電腦版就已經有5首之多，相信到DC 版推出時，遊戲生產商會進一步加強這方面的吸引力吧。

WINDOWS 戀愛AVG 期待之移植

KANARIA本來是一個去年夏天在電腦上推出的戀愛AVG，當時由於遊戲中充滿魅力的人物設計及劇本，在有無數同類遊戲的PC平台上，算是一個反應令人滿意的作品；最近這遊戲已決定會移植到DC之上，這次我們就先來看看遊戲的故事背景及登場人物的基本資料吧。



遊戲中的主要登場人物

佐伯綾菜



身高
160cm
出生日期
8月6日
血型
A
三圍數字
83・58・85



遊戲中的第一女主角，為人性格隨和，在輕音部負責彈結他，表面上是因同學邀請而加入，實際上是為了已過身的哥哥這位結他手……

綾菜在學校裡的成績亦相當出色，但她遺傳的耳病在故事中逐漸惡化，回復的機會非常渺茫。

片桐美香



身高
156cm
出生日期
1月1日
血型
AB
三圍數字
80・57・82



美香可算是性格和綾菜剛好相反的人物，經常都給人一種精神爽朗的烏冬店太子女，整個輕音部都因為有她的存在而充滿生氣，在部中她擔任鼓手，但其實她在唱歌方面更有才能，只是為了自己喜歡的人而沒有唱，不過自從主角出現後，開始令她的心境漸漸產生變化。

茅崎惠



身高
158cm
出生日期
11月11日
血型
不明
三圍數字
82・56・85

自稱為未來的超級偶像，主角和她的相遇是在商店街的一個角落中開始的。

每天街頭賣藝的她，原來是因為來四國拍照期間與工作人員吵架、獨個兒逃掉而被迫賣藝賺取生活費，為人想做就做，與其他人吵架爭執可謂家常便飯。



新城千秋



身高
165cm
出生日期
8月22日
血型
O
三圍數字
87・61・89

千秋是學園附近一間錄音室「新城樂器」老闆的女兒，亦是主角的表姊，由於當上了主角的家庭教師，與主角之間就如真正的姊弟一樣，不過她卻有發呆的時候；已經畢業的她，是輕音部的前輩，而輕音部亦間中會在她家的錄音室練習。



八朔繪理



身高
154cm
出生日期
8月4日
血型
O
三圍數字
78・56・84

主角的親妹妹，代替不在的父母辦妥所有的家務，每天還會叫醒睡過了時間的主角，其開朗外向的性格令她在學校中很受男同學的歡迎，但她還是較喜歡留在哥哥（主角）的身邊，自幼練習鋼琴的她音感非常敏銳，有時更會到輕音部客串。



星野麻衣



身高
?
出生日期
?
血型
?
三圍數字
?

DC版原創的新角色，是出身自演劇部的學生，比主角低一個學年，是那種一旦投入就會進入忘我境界的人，期待她在這DC版內的表現。

同窓会 again



GAME DC PLAYERS GAME DATA

項目	內容
發行商/製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	SLG
發售日期	未定
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定
人數	1 人用

對應周邊：未定

by 金

在本年1月才在電腦上登場的H-Game——《同窗會 Again》，現正努力地移植到Dreamcast之上，引領大家走上一條充滿友情、愛情的青春道路上，為各位製造一個美好的回憶。

再會是戀愛的開始！？

整隻遊戲總共有5男6女登場(包括主角)，而故事由主角達也收到中學時網球部的同窗會招待書開始，中學時代朝夕相對的同學，經過1年多後關係又會否一如以往呢？而且和其他人之間只屬於「普通朋友」關係，主角將要借聚會這個機會和其他角色增加友誼，在這過程之中可能還會有意想不到的收獲呢！

角色介紹

若林 鮎 Ayu Wakabayashi

家中開設魚店「魚辰」的鮎，性格就像街市上的人一樣豪爽，而且喜歡照顧別人，從少已經照顧達也，由早到晚都會在他的房間內出現，連吃飯時也在一起，但到底這種關係能否繼續呢？

PROFILE

出生日：1月22日
身高：165cm
體重：48kg
三圍：B43/W57/H83
血型：O型
職業：私立大學2年生



小早川 瑞穗 Mizuho Kobayakawa

身體瘦弱的瑞穗為了不令人擔心，時常把「我沒有事」掛在口邊，但實則是時常勉強地做事，加上最近家中發生問題而開始單獨生活，她的心正在產生變化……

PROFILE

出生日：9月23日
身高：164cm
體重：48kg
三圍：B83/W56/H82
血型：A型
職業：私立女子大學2年生



※所有圖片全屬PC版本

秋山 みどり Midori Akiyama

喜歡說話的秋山對於食亦有濃厚興趣，雖然非常注重自己的身形，但仍不能壓制貪食的慾望。她同時是瑞穗的好朋友，時常都關懷好朋友，但逐漸發現她和朋友之間的分別後，開始感到有點壓力。

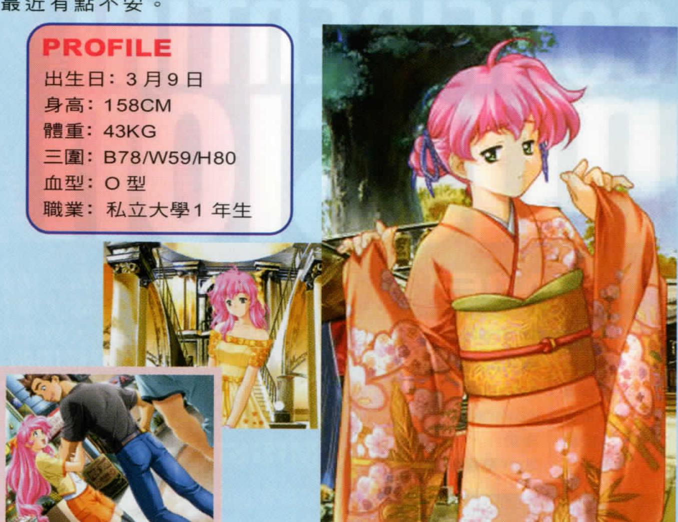
PROFILE
出生日：9月3日
身高：163cm
體重：49.5kg
三圍：B95/W60/H89
血型：AB 型
職業：私立女子大學2年生

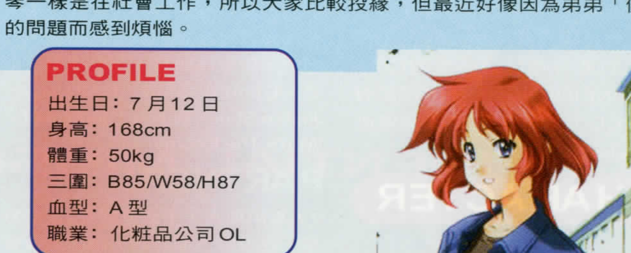


佐伯 夏奈子 Kanako Saeki

外貌和性格都同樣充滿稚氣的夏奈子，其實在任何時候都很有禮貌，唯獨在男朋友龍助面前完全不同，不過希望被愛護的她最近有點不安。

PROFILE
出生日：3月9日
身高：158CM
體重：43KG
三圍：B78/W59/H80
血型：O 型
職業：私立大學1年生





狩野 真琴 Makoto Kanou

真琴是達也的眾多朋友之中，生活就多采多姿的一個，因為同時是大學生和模特兒的關係，所以大部份時間都非常繁忙，要博得她的歡心需要花更多的時間和努力。

PROFILE
出生日：8月16日
身高：167cm
體重：45kg
三圍：B88/W56/H85
血型：B 型
職業：大學生／模特兒



緒方 靜香 Sisuka Ogata

外表前衛的靜香其實對於家庭非常重視，而且為人沉默寡言，因為和真琴一樣是在社會工作，所以大家比較投緣，但最近好像因為弟弟「健太」的問題而感到煩惱。

PROFILE
出生日：7月12日
身高：168cm
體重：50kg
三圍：B85/W58/H87
血型：A 型
職業：化粧品公司 OL



久保 達也 Tatsuya Kubo

遊戲內的主角，讀書和運動都屬於優秀份子，並且在一個充滿溫情的家庭下長大，亦很受男女朋友所歡迎，除了和　m 有深厚的感情外，在這次聚會之中似乎有新的感情將會發生……

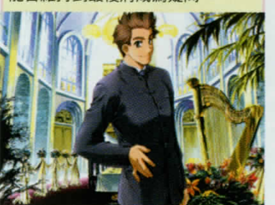
瀧口 洋介 Yousuke Takiguchi

洋介的外面雖然輕挑，但對朋友卻很誠實，而且是達也的最好朋友，但在愛情和友情之間，大家又會如何選擇呢！？



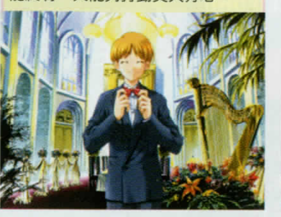
白石 龍助 Ryusuke Shiraishi

龍助可以說完全是用筋肉代替腦袋的男子，而且非常熱衷於運動之內，雖然是夏奈子的男朋友，但這關係到底能否維持到最後將成為疑問。



鞍掛 不二男 Fujio Kurakake

不二男是真琴的忠實擁護者，並且是一間大財團的太子，雖然以前曾被真琴所拒絕，但在不屈的鬥志之下，可能終有一天能夠打動美人芳心。



遠藤 進 Susumu Endoh

在超有名的國立大學讀書的進，同時是達也的眾多朋友中最出色的一個，但為人過份自信是最大缺點，以前曾視洋介為敵人和企圖追求靜香。







text：亮

CONFIDENTIAL MISSION

GAME PLAYERS DC GAME DATA

發售商	SEGA/Hitmaker
售價	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶	未定
發售日	2001發售預定

DC/SHT/1~2P / 對應VGA BOX/對應ARCADE STICK/對應PURU PURU PACK/對應光線鎗

孤身潛入敵陣，偷取敵人情報及進行破壞活動，這就是《CONFIDENTIAL MISSION》主角所執行的任務。本作除了擁有同類型遊戲《VIRTUA COP 2》的速度感外，還有透過迷你遊戲而決定的分支系統，故此在街機版時早已大受歡迎。而在街機版推出後差不多四個月，家用版的移植工作便已經開始，而且完成度已到達85%。不過，除了完全移植這個基本要求外，更加入了一些特別模式，保證給你一個新的感覺。

STORY

20世紀末，雖然冷戰結束，但有無數的獨裁野心家仍然存在著，為了維持世界和平與及防止恐怖活動的進行，於是一支叫CMF（CONFIDENTIAL MISSION FORCE）的秘密間諜組織便應運而生……

CHARACTER

HOWARD GIBSON　JEAN CLIFORD

新增模式

DC版除了街機版的MISSION MODE外，還加入了四個新增模式，他們分別是ARGENT ACADEMY、PARTNER、DISPLAY OFF、OTHER。

MISSION

是將街機版完全移植的模式，全部共有3 STAGE，更可透過MINI GAME的成功與否來進入分支路線。

ARGENT ACADEMY

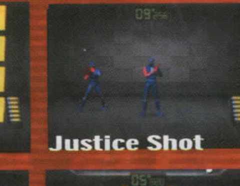
主要是訓練玩者射擊技術的地方，亦可說是一個練習模式，在這裏有各種練習供玩者訓練反射神經、判斷力、射擊時間等，這些練習分別是，Combo Shot、Reflexes、Justice Shot、Timing、Judgment、Who's The Enemy。



Combo Shot

Reflexes





Justice Shot

Timing

Judgment

Who's The Enemy

PARTNER

2人專用模式，主要是提升2人的默契。在遊戲一開始時，敵人的攻擊目標便已經鎖定了，但若已方的PARTNER向他發動攻擊便可減慢他



的攻擊速度，故此在這裏2人的合作是十分重要的。

DISPLAY OFF

主要和MISSION MODE沒有多大分別，亦同樣是有3個STAGE，但卻將所有顯示的資料訊息刪除（如：體力值、彈數等），簡單來說便是將遊戲的難度提升。

OTHER

內裏主要有3個不同的模式，分別是無時無刻都會顯示最高分數的「TOP ARGENT」；可設定遊戲難易度、光線鎗照準的「OPTION」，還有就是連接上網並可觀看攻略和情報的「CMFHEADQUARTERS」。

MISSION簡介

MISSION 1

因為得到恐怖組織要奪取軍事衛星的情報，所以CMF便立即潛入衛星最後發放訊息的地方——歷史博物館內，由於在博物館內擺放了很多美術品的關係，故此誤射的機會便大大提升。

BOSS

MISSION 2

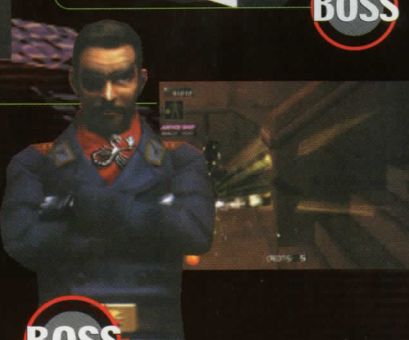
恐怖組織除了搶奪軍事衛星外，就連軍事衛星的開發者ILLINA亦不能幸免，同樣被他們擄去。今次的戰鬥舞台便是一輛列車內，而且更要與坐著機動雪橇的小隊作戰。



BOSS

MISSION 3

來到最後一個STAGE，CMF終於得知恐怖組織AGARES的根據地，而CMF今次要面對的更是AGARES的最終首領……



BOSS



by 金

在去年曾經有隻叫《THE MECHSMITH RUN=DIM》的作品在PS2上出現，當時做出來的效果似乎有點強差人意，不過製作人還未放棄，在半年後的今天他們再次在DC上挑戰，這就是《RUN=DIM as black soul》。

名字的由來

《RUN=DIM》看起來的確古怪，很難猜到底有何意義，但遊戲製作人桑名真吾表示，名字主要分為三部份，「RUN」是起動的意思，「DIM」是鬥爭本能，合拼起來是「誘發鬥爭本能」，至於「=」本身全無意義，為外觀而加入的符號。



故事內容

時間為西歷20世紀，由於科技進步快速，以前難以實現的巨大人型機械「R.B.」經已開發成功，但是人類的歷史告訴我們，只要有任何軍事價值的技術都會用作武器開發之用，而R.B.亦不例外地快速成為戰鬥中主要的武器。除了軍事鬥爭外，由於製造新型R.B.的技術只有數間公司擁有，所以她們之間亦形成商業競爭，但持有強力兵器的公司又怎會放過使用的機會呢！所以企業之間的戰鬥亦是常見的事。



戰鬥中的思考

「森田思考」這名詞來自森田和郎先生早前的代表作——《森田の將棋》，當中戰鬥力最高者正是「森田」，自此之後他所創作的戰略遊戲都以「森田思考」來作形容。而一般的SLG遊戲人與電腦之間的比較往往是人比較優勝，加入了森田思考後，電腦便會因應人的實力而取得平均，保持整隻遊戲的難度。而《RUN=DIM as black soul》亦是森田思考的作品，所以難度亦有一定的保証。



任務了解



整隻遊戲將會以任務形式進行，在故事之內各位會接到不同形式的委託，輸送、護衛、暗殺等工作等待著大家，在完成工作後便能賺到相對的酬金，不斷的工作便能支持R.B.的開發和強化武將的研究，幫助往後更艱辛的任務進行，「工作→賺錢→研究」這個步驟在戰略遊戲內已不是新事物，目標應該很容易認清吧！



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	IDEA FACTORY
遊戲類型	SLG
發售日期	6月下旬
售價	5800日圓
容量	GD ROM

對應周邊：Dreamcast Modem

主角介紹

ユタカ＝オオザキ (Yutaka=Osaki)



遊戲內的主角，擁有高超戰鬥力的R.B.駕駛員，經過一次事件後使他變得冷酷和沉默，心裡總有往日的陰影，所以戰鬥只有一個理由——復仇。

ヒロコ＝フォーギ (Hiroko=Ford)



持有強烈正義感的少女，因為想保護他人而駕駛R.B.，信念和價值觀都和常人有所不同，亦因此和主角經常發生衝突。

ヨーゼフ＝ヘルツオーク (Yozev=Helzhork)



只知道他以前是軍人，其他往事一概不明，但經常接到麻煩的請求後，仍能凱旋歸來，為人沉默寡言，像個影子一樣的人物。

暢帶一提，「RUN=DIM」的3D動畫由4月1日起在東京電視台播放，時間是早上6時30分，全片長13話，全編都是由立體CG所做成，充滿了未來和科幻的味道。







text：亮



除了「THE TYPING OE THE DEAD」外，在DC上終於推出另一款以打字為題材的遊戲，今次的主題更是「新世紀EVANGELION」。而遊戲的玩法都是與其他同類型大同少異，若真是不懂的話都不用擔心，因為基本玩法是可透過伊吹麻彌（伊吹マヤ）的講解而得知，而各EVA的名場面都會再度登場。另外，隨GAME是會附送一個Shoulder bag，但由於是限定生產的關係，故此若希望擁有的朋友便要趕快購買。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	GAINAX
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	4BLOCK
發售日	4月19日預定發售

DC/ETC/1P／對應VGA BOX/對應Internet

BACKGROUND

「新世紀EVANGELION」在1995~1996年中播放，由庵野秀明作監督，故事是講述西歷2015年的日本，為了對抗不明生物「使徒」的入侵，特務機關NERV選取主角碇真嗣、惣流・明日香・靈格雷和零波麗等三位少男少女，駕駛汎用人型兵器「EVANGELION」出戰。當中描寫人物心理的獨特風格，反映社會的現實，與及其錯綜複雜的故事，令它成為一時佳話。









LESSON.1

KEYBOARD之基本練習

伊吹會在這裏作出最基本的講解，甚至是打字的基本姿勢都會作出詳細的解說，接著便會有一些打字的練習，分別有位置的練習、打羅馬字的練習和打英語的練習等。



LESSON.2

阻止暴走的JA



主要是參照TV版第七話「人造之物」（人の造りしもの）的故事，由於人類希望造出除了EVA外能對抗使徒外的兵器，故此Jet Alone便被製造出來，但可惜不久便失去控制，而玩者便要協助NERV令暴走了JA停下來，方法就是要在限定時間內打出正確的字句。

LESSON.3

EVA之射擊練習

在這裏主要是為EVA作出射擊練習，有不同的MISSION需要玩者完成，而每個MISSION都有時間限制，故此絕對講求玩者的打字速度。

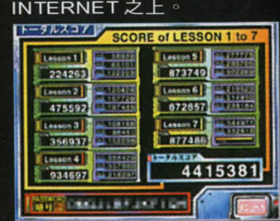




◆這便是限定生產的Shoulder bag！

與別人爭取最好成績！

本作透過INTERNET，便可得知其他人在每個LESSON中所得到的SCORE和RANKING，而玩者亦可將自己的分數登錄在INTERNET之上。



LESSON.4

飛躍在油輪之上

參照TV版第八話「明日香、來日」（アスカ、來日）的故事，今次的任務是要在油輪上移動，並且要攻擊使徒，玩者若打錯字的次數超出6次的話便會動彈不能。



LESSON.5

真嗣與明日香的跳舞特訓

參照TV版第九話「瞬間，心靈重疊」（瞬間、心、重ねて）的故事，玩者要按照中間的指示來打出正確的字。



LESSON.6

使徒入侵MAGI

參照TV版第十話「使徒，入侵」的故事，阻止使徒入侵主電腦MAGI，而玩者要做的便是在限定時間內透過打字來擊退使徒。





對戰NET GAMMICK CAPCON VS 彩京ALLSTARS

「GUN SPIKE」可說是最近期由CAPCOM和彩京攜手合作而製造出來的作品。他們以往合作的作品都是以射擊為主，但這次便稍為不同，今次的賣點是網上對戰、CAPCOM和彩京的出名人物、再加上名脫衣麻雀「對戰GAMMICK系列」的特點，這麼多優點集於一身的麻雀遊戲，相信一定能給你一個全新的感覺。



發售商	CAPCOM
售價	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶	未定
發售日	6月發售預定

DC/TAB/1P / 對應VGA BOX/ 對應PURU PURU PACK/ 通訊對戰

text：亮

「對戰GAMMICK系列」

「對戰GAMMICK系列」，是彩京97年推出的對戰脫衣麻雀遊戲，而且一共推出了4集之多。遊戲的吸引之處除了是那些女孩子外，還有就是勝方是可使用各種的「殘忍」手法來折磨落敗的對手，而來到今次的家用版，這些要素都會完全保留下來（除了脫衣那部份）。



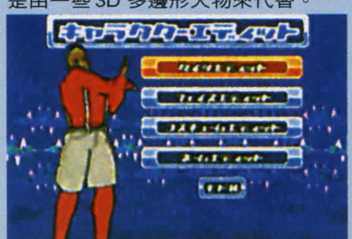
大堆頭人物供你選擇！



在遊戲中可選擇的人物一共可分為兩邊，一邊是CAPCOM組，而另一邊當然是彩京組啦！CAPCOM的人物是以家傳戶曉的格鬥遊戲「STREET FIGHTER」系列為主，而彩京則較為多元化，分別有「GUNBIRD」、「墮落天使」、「戰國ACE」、「BATTLE K-ROAD」、「戰國BLADE」的人物參戰。

自設人物！

若玩者要作出網上對戰的話，便一定要製造一個屬於自己的角色，並且要在網上尋找對手才可。除此之外，今集勝方懲罰負方的演出畫面，已不再是由真人演繹，取而代之的便是由一些3D多邊形人物來代替。



麻雀講座！

主要是為不懂得打麻雀的人而設，在這裏有不同的麻雀知識供你學習。學會後，你感受到遊戲中的樂趣。



人物簡介

CAPCOM SIDE





GUILE（ガイル）
曾在多個「STREET FIGHTER」系列中登場，是為了朋友才出戰的軍人。



SAKURA（さくら）
曾在多個「STREET FIGHTER ZERO」系列中登場，為了RYU而戰鬥的女子高中生。



春麗（春麗）
曾在多個「STREET FIGHTER」系列中登場，是ICOP的特別搜查官，擅長中國拳法。



RYU（リュウ）
曾在多個「STREET FIGHTER」系列中登場，為了成為強者而踏上征途。



CODY（コーディ）
是「FINAL FIGHT」的主角之一，是救了「METRO CITY」的英雄，最後因犯法而入獄，現正逃獄中。



CAMMY（キャミィ）
曾在多個「STREET FIGHTER」系列中登場，是SHADOW的強化兵之一。



VEGA（ベガ）
曾在多個「STREET FIGHTER」系列中登場，是神秘組織SHADOW的統帥，擅於操控超能力。

PSIKYO SIDE



MARION（マリオン）
曾參與過「GUNBIRD」的戰鬥，自稱為大魔法師的後裔，但可愛的外表卻和性格不乎。



小百合（こより）
曾參與過「戰國ACE」的戰鬥，身為巫女的她，擁有與一般巫女與眾不同的性格，但卻有軟弱的一面。

TETSU（鐵）
曾參與過「GUNBIRD」的戰鬥，孤高的木匠，並擁有完美的肌肉。



藤原有希（藤原ゆらき）
曾參與過「BATTLE K-ROAD」的戰鬥，是藤原流柔術免許皆傳的天才少女，她認為無別的東西比勝利更重要。

COOL（クール）
曾參與過「墮落天使」的戰鬥，有第4區面黑翼之稱的一匹狼。



AINE（アイン）
曾參與過「戰國BLADE」的戰鬥，懂得無敵的必殺劍技，到處尋找失蹤的妹妹。



YUAN-NANG（ヤンニャン）
曾參與過「GUNBIRD」的戰鬥，喜歡與別人吵架，並一直追求著一個比自己更強的人，但她的真身卻是一隻猴子。

※以上畫面乃開發中的畫面

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	加賀テック
遊戲類型	ADV
推出日期	2001年6月
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	33 BLOCKS
人數	1人用
對應周邊: VGA BOX	

by 金



大家認為戀愛是甚麼模式的呢？平平靜靜、荊棘滿徒、從一而終、多姿多采，還是其他呢？而DC過往作品大多數作品都是平淡的學園純愛遊戲，但在不久的將來便會有公主與平民的「有距離戀愛」遊戲出現，它就是你的《MISS MOONNIGHT》。

青蛙王子故事重現

故事發生在主角高校1年級完結後的春假內，有一天身任國際外交官的父親寄來一封信，內容是「數日內回家，準備迎接客人」，而這位客人是一位與主角同年的少女，但她的來歷並不簡單，因為她是中東某國的公主，而該國正在內亂之中，父親為了避免她成為敵軍的人質所以低調地把公主送到日本，等待國回復和平才再踏足國土，而父親更再三強調要保守秘密。幸好這位公主性格天真和平易近人，就是這樣在主角的身旁開始學習在日本生活和結識新朋友……

人物介紹

サンディア＝アルファマリク Sandia Arf = Amaricq



PROFILE

出生日: 3月30日
年齡: 16歲
血型: O型
喜歡好: 動物
喜歡食物: 鱔魚飯
將來夢想: 成為新娘和王妃



為了逃避組國的恐怖份子暗算而秘密流亡到日本的公主，已經完成大學課程的天才少女，但因為需要隱藏身份，所以會以並通人的身份過平民的生活。

麴町さや Saya Kouiimachi



PROFILE

出生日: 3月20日
年齡: 15歲
血型: AB型
喜好:
HACKING，收集布公仔
喜歡食物: 甜的食物
將來夢想: 技術人員



大公司的社長千金，年紀輕輕電腦技術已經非常了得，但並不信任別人，也沒有人能夠了解她的心理。

瀨戶なつき Natsuki Seto



PROFILE

出生日: 12月17日
年齡: 18歲
血型: O型
喜好: 所有賭博
喜歡食物: 伴酒和甜的食物
將來夢想: 擁有自己的店，在馬場內贏得大量金錢

在音成家的咖啡店內做侍應的瀨戶，平時的外貌和言行舉止都十分女性化，但當賭博至興高采烈時，便會完全變成男孩子一樣的性格。

音成あかね Akane Otonari



PROFILE

出生日: 11月7日
年齡: 16歲
血型: A型
喜好: 小孩，溫柔
喜歡食物:
所有糖果
將來夢想: 成為新娘和嫁母



自少便是鏡子的好朋友，而且非常受男性的歡迎，但她卻對那些事非常煩惱，是個對任何人都溫柔的少女。

m瀨鏡子 Kyoko Avuse



PROFILE

出生日: 4月16日
年齡: 17歲
血型: B型
喜歡物品: 垂釣，河邊散步，棟篤笑
喜歡食物: あかね製作的甜品
將來夢想: 繼承浴場，學習烹飪

主角的青梅竹馬好朋友，運動神經超越常人，精通空手道、太極拳等各種武術，貞操和戀愛的觀念都很專一。











曾經在PS上出現的《GAIA MASTER》在經過3D多邊形的重新組合，並且加入新角色、地圖和卡片後，在Dreamcast上重現，成為本新面貌的《GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說》。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	TAB
發售日期	未定
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定
人數	1-4人用

對應周邊：VGA BOX，震動器

GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說

※以下是開發中圖片



幻之大地決戰

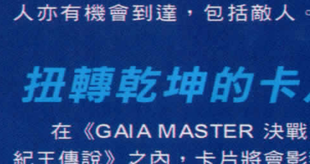
在空中飄浮的幻之大地遮蔽太陽和月亮，這裡即將舉行100年一度的「神之遊戲」——GAIA MASTER。而這個遊戲將會以擲骰子的形式進行，到達空地後可以進行購買來增加資產，如果踏入敵人的地方則會發生戰鬥，遊戲內有冒險者、忍者、盜賊、女王、聖騎士和孫悟空等共11名角色登場，每個角色都有專門特性，再配合特殊效果的卡片戰鬥將會變得多姿多采。

勝者為王之戰

如果到達空地當然可以購買，但進入敵人的領土內便會發生戰鬥，如果戰勝便能取得土地所有權，而戰鬥的武器正是利用卡片攻擊，每張卡片都有列明攻擊力、速度和攻擊屬性等資料，因應敵人的能力和特性使出不同的卡片便能取得最大的殺傷力，如果在三回合的戰鬥期限內雙方都未能把對方擊倒，將會以殘餘體力較高者勝出，土地亦從此屬於他所擁有。

特別土地的使用

要在戰鬥時有較高的勝出機會亦有一定的竅門，只要好好利用一些特定地方，便能取得一些有利的要素，例如是起點和發放薪俸的地方，那裡可以取得可觀的金錢，而酒管也其實是一個好地方，停留在這裡將有機會取得武器、行走雙倍骰子距離等特殊的卡片，所以善用這些有EVENT發生的地方，對於遊戲的發展有一定的幫助。當然，使用這些特定地方的機會是均等，所以任何人亦有機會到達，包括敵人。



扭轉乾坤的卡片

在《GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說》之內，卡片將會影響整個戰果，它們除了可以直接攻擊外，還可以引發特殊EVENT之用，例如把敵人停留在指定地方的卡片，還有可怕的「白銀之女神」可以把過路稅增70%，「惡魔之處刑場」可以降低敵人路稅50%，還有可以引發地震的卡，破壞地面上的任何物件，由於各種卡片都有獨特的用途，只要互相配合便能變出可怕的戰術，把敵人重重的懲罰。

行運便可「超」人

各個角色的特別能力並非無作用，只是要靠少許運氣才能發動，但一經發動便能使出超人般的力量，就以孫悟空的能力為例，他能擲4顆骰子、攻擊力雙倍、商店防禦力3倍，如果發動的次數頻密看來都無人能阻。所以《GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說》可以說是一集技術和運氣都要兼備的遊戲，大家又會倚靠哪種「能力」去擊倒對手呢？















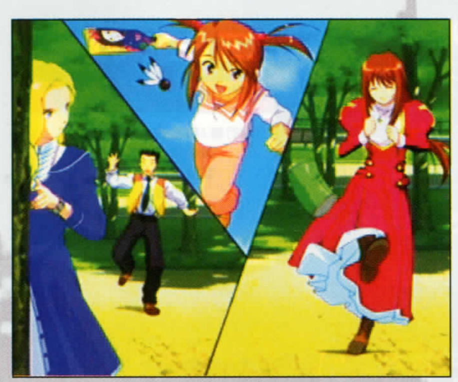
GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	12月12日
售價	2800 日圓
容量	GD ROM

對應周邊：KEYBOARD、Modem







第三話 ～雅麗的海賊少女～

1. 巴里華擊團的秘密訓練

離開帝都，大神與帝擊各位成員相別已達一個月。擔上巴里華擊團的隊長，經歷兩次怪人之戰中，大神實在發覺花組隊員合作性不足……

一天工作完結，大神回到家中，又再思索何以能令隊員相處得更融洽，更合作。

大神：「才剛成隊，也沒辦法吧。是呢…怎樣才能教導她們合作呢…」

Normal LIPS (註：選擇無影響)

選擇	中譯
戦鬥の特訓をする。	戰鬥特訓。
とりあえず話し合いをする。	與大家商量。
思い切って遊みんなであそぶ。	與大家盡情玩耍。

大神：「嗯…要大家都來得自然…透過遊戲，也不會覺得是特訓，從中或許也學到合作精神。」

就這樣，大神暗中籌定了特訓計劃。

第二天，艾莉卡、姬絲莉與歌莉歌應大神召集，去到化粧間。

歌莉歌：「大家一起玩耍？」

姬絲莉：「你認真？」

大神：「難得一次嗎。」

歌莉歌：「好！一郎，快去啊。嗳嗳，姬絲莉也趕快。」

姬絲莉很無奈：「嗯，嗯…」

大神們來到公園，又打球，又捉迷藏，艾莉卡和歌莉歌玩得不亦樂乎。不過，身為貴族的姬絲莉卻不喜歡這些平民玩意，只唯唯諾諾應酬歌莉歌與艾莉卡。

姬絲莉心想：「為何名門貴族的我要玩參與這些庶民遊戲…」「無聊！」

大神：「是呢…那麼玩《踢罐遊戲》怎樣？」

註：

踢罐遊戲——日本式捉迷藏遊戲，基本玩法無異。遊戲應用上一個鐵罐，做鬼一個人找尋其他人的同時，其他人可以偷偷踢走鐵罐，那麼鬼所找到的人質隨即得到釋放，遊戲重新開始，鬼又得再找尋其他人。

直至鬼找到所有參賽者，之後雙方才可轉換位置。

但玩不了一會兒，姬絲莉：「受夠了！踢罐不適合身為貴族的我！」

大神：「那羽毽球怎樣……玩法像網球，應該會適合姬絲莉。」

姬絲莉：「是嗎。」

另一邊，艾莉卡與歌莉歌已開始遊戲。

艾莉卡一記打空：「呀！打失了…又要被墨水塗花臉了。」

歌莉歌：「艾莉卡可不是我的對手。呢，一郎是日本人，打羽毽球應該很了得吧。要與我比賽嗎？」

大神：

選擇	中譯	後期影響
よし,勝負だ。	好，決勝負。	歌莉歌專有迷你遊戲開始。
いや,やめとくよ。	不，免了。	繼續劇場發展。



歌莉歌迷你遊戲 ～CRAZY RALLY～

大神與歌莉歌比賽，正式進入迷你遊戲模式。遊戲開始後不能重試，新手的玩家可以先行試玩，掌握要訣。

選項	中譯
ゲーム開始	開始遊戲
テストプレイ	試玩遊戲

分數	歌莉歌
7500 以上	↑↑
5000 以上	↑
5000 以下	–

玩法：

遊戲開始後，畫面上有4個圓圈，對應手掣上X、Y、A、B四個按鍵。歌莉歌會不斷發球，將球打向圓圈，而玩家就在羽鍵球落空前按鍵反擊。按鍵時間要適宜，太早會被歌莉歌有機駛出變幻球還擊，而太遲則會落空，損失畫面左下角一個生命點。最佳時刻是在球差不多來到時按鍵，出現Smash 字樣則代表成功。要留意，隨著成功次數增加，歌莉歌會同時連接發出最多4 個羽鍵球，玩家最好雙手並用，同時放在指定鍵上伺機，以備幾個球同時攻來。另外，到後段，歌莉歌會發出一些變幻球，球的方向飄忽，考人反應，最好預先看定球的顏色來做好準備。

歌莉歌：「大神還真了得呢。」

大神：「歌莉歌也是啊。竟然可以一次應付幾個球。」

歌莉歌帶點兒傲氣：「嘿嘿，我經常都會像那樣在馬戲團表演。」

「呢，姬絲莉也來吧。好有趣的！」

姬絲莉：「也好吧。」

2. 決鬥

但…姬絲莉一記打空，童真的歌莉歌即將在她臉上抹墨塗鴉…

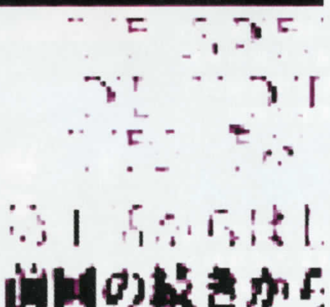
歌莉歌：「係，姬絲莉輸了。那麼，要在臉上畫畫哦。」

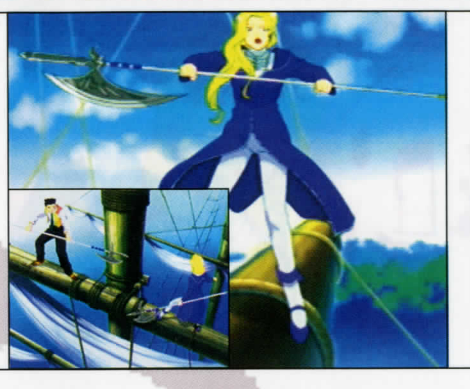
自傲的姬絲莉當然不會就範：「住手！我受夠了。」「這樣無聊的遊戲，你們要玩到何時才肯收手！」

「日本的遊戲，無論這個那個，也單純白痴。浪費時間。」「只有充滿知性與氣質的西洋玩意才適合我。我不會日本的低俗遊戲！」

歌莉歌：「沒有那回事！遊戲便是遊戲。無分日本與西洋的。」











大神：「歌莉歌說得對，你才應撇去偏見。」
姬絲莉：「偏見！那樣說話！那麼，我也另有主意。」「我向你提出決鬥！」
艾莉卡：「決鬥？」
姬絲莉：「如果我贏的話，我要你成為我的工人。讓閣下知道什麼是恥辱！怎樣！」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
わかった,受けて立とう	好，我接受。	↑
(中途出現)わ,わかった,受けて立とう。	好，好。我接受。	↑
まずは,話し合いで。	有事慢慢講。	↓
(中途出現)ま,まずは,話し合いで。	有，有事慢慢講。	↓
召し使いはやめないか。	當工人，可免嗎？	—

姬絲莉：「嘿，來我家的決鬥場吧。」
華擊隊四人來到姬絲莉的家的家邸前，姬絲莉的家就像一座森嚴的城堡。
歌莉歌：「嘩～好大的屋邸。像是城堡一樣。」
姬絲莉：「跟我來。」
走到屋內正門，姬絲莉吩咐管家準備決鬥後，各位由姬絲莉帶領，走到姬絲莉家的專用決鬥場地。
姬絲莉：「決鬥由寶美家的伝統方式進行。」「決鬥持續至一方倒下為止。」「自由選擇武器，隨你喜歡。」
姬絲莉提起手上的斧頭：「我會用這把愛斧。」
大神：「那我也用那個。」
大神與姬絲莉走到沉在人工湖中破船的桅杆上，兩個人離海面差不多幾十米，而木杵僅能供分別兩個人側身平衡立足，令人心寒。
另一邊，艾莉卡與歌莉歌則在姬絲莉家的後庭上，遠遠高呼為大神打氣。
艾莉卡：「願大神與姬絲莉姐姐不會受傷…神呀，請保祐他們兩位。」
歌莉歌：「加油加油，一郎！打倒可惡的姬絲莉！」
在桅杵上，姬絲莉：「準備好了嗎？」「那麼…決鬥！可不會手下留情。」
「呀！」姬絲莉一喊，快步上前，揮斧猛攻。縱橫縱三劈，大神剛好擋著。再運力一推，姬絲莉被震得退後，失去平衡。
大神：

Normal LIPS(無影響)

選擇	中譯
攻撃する。	攻擊。
守りに徹する。	徹底防守。
降參する。	投降。
Time Over	—

大神見姬絲莉失去平衡，如果這刻攻擊，姬絲莉必定會受傷，猶豫下，姬絲莉已重整旗鼓，再度攻擊。
姬絲莉：「有破綻！」
大神措手不及，被轟落桅杵，腰上安全繩索將大神整個人懸空掛在半空。
姬絲莉：「嘿，懦夫。」
勝負已決，一言既出，駟馬難追，大神只好遵守承諾，在姬絲莉家當工人，先向姬絲莉的管家報到。

3.女傭工大神

管家是一個年長女性：「我叫德露，責照顧姬絲莉小姐。」「請你在這裡好好工作。」「大神，我命令你在這裡擔當助理傭工。知道了嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
わかったざます!	知道了，嬸嬸。	↑
粉身砕骨の覺悟でがんばります。	我會粉身碎骨，在所不辭地努力。	↑
手柔らかに願いします。	請手下留情。	↓
Time Over	—	↓

大神：「知道了，不過…」
德露：「什麼？」
仔細一看，原來大神換上的是女性的傭工裙：「那，那個…沒有其他衣服嗎？」
德露：「這屋院內所有居民都是女仕。服裝只有那套。」「嘿，多麼醜陋的女傭。」
大神認得那把聲音：「姬絲莉！」
德露：「居然直稱姬絲莉小姐！要叫姬絲莉小姐！」
姬絲莉：「不要緊，由得他。德露，還有2名新人會來。應該差不多到…」
「好痛！絆倒了！」
「艾莉卡，還好嗎？可站起來嗎？」
那不是艾莉卡和歌莉歌的聲音？
姬絲莉：「到了呢…」
大神走到廊裡，
絆倒在地上的艾莉卡：「又見笑了…」
歌莉歌：「一郎。」
大神看到兩人都穿上女傭服：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌姬歌
二人とも,よく似合ってるよ。	兩位，好襯啊。	—	↑
エリカくん,その服かわいいよ。	艾莉卡，那服裝好可愛啊。	↑	—
(中途出現)エリカくん,バケツがかわいいよ。	艾莉卡，水桶好襯妳。	↑	—
コクリコ,その服かわいいよ。	歌莉歌，那服裝好可愛啊。	—	—
Time Over		—	—

歌莉歌與艾莉卡：「多謝，大神。」
大神：「說上來，為何妳兩個會在這裡？」
艾莉卡先站起來：「我工作是幫助有困苦的人。所以，我也拜托姬絲莉姐姐讓我到這裡工作。」
歌莉歌：「我擔心一郎一個人會有麻煩，所以我也來了。」
德露：「來齊了嗎。你們都過來。」
姬絲莉先交帶大神：「等等，我有話跟你說。」「我想你也知道，我在劇場出入一事…」
大神：「保密就好吧。不用擔心啊。」
姬絲莉：「知道就好。那麼，你要聽命德露，好好工作。」
話畢，大神也隨德露、艾莉卡、歌莉歌與往大門，開始第一天的女傭工作。
德露開始分配工作：「首先，艾莉卡及歌莉歌…妳們兩人打掃房子。」
艾莉卡：「交給我吧。」
歌莉歌：「係，艾莉卡，一起努力吧。」
德露：「大神，你到房子東舷，一個放有黃色花樽的房間，拿個裝飾碟給我。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
はりきってがんばろう。	努力做吧。	—	↑
疲れない程度にね。	得過且過就好。	↓	↓
俺の分もがんばってくれ。	也加油幫我完成工作吧。	↑	↓
Time Over	—	—	—

艾莉卡：「大神，我會努力工作的。」
歌莉歌：「一郎，努力吧。」

4.第一段自由時間(13:00 －14:00)

※有關裝飾碟一事可參考後頁人物「羅拉」、「德露」及「歌莉歌」一表

艾莉卡

地點：大堂 (大廣間)事件一
時間：13:15 前

經過大堂，大神發覺冒失的艾莉卡又再闖禍。
艾莉卡：「怎樣啊，大神…這花瓶，打破了…」「大神…我，要怎樣…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
素直にあやまるべき。	應該誠實道歉。	↑
こっそり直してしまおう。	偷偷修補吧。	—
なかったことにしよう。	當冇事發生吧。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「不如試試收補吧。」「嗯…回復原狀了。」
大神：「不，單看就是。不過稍為一碰，又會破爛的。」
艾莉卡：「還是如實道歉吧…那麼，我去了。」

地點：大堂(大廣間)事件三
時間：13:40 後，13:40 前於大廣間事件二(歌莉歌)之後發生

大神再次走到大堂，遇上德露管家。她誤以為是路過的大神打破了花瓶。
德露：「大神，是你打破花瓶的吧？」
大神不知所措，艾莉卡剛好走來：「德露管家！請等等！」「那花瓶是我打破的！請罵我！」
德露：「是你嗎，要懲罰。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカをかばう。	包庇艾莉卡。	—
言い譯をする。	找籍口。	↑
Time Over	—	—

大神為艾莉卡解團心切：「不，是我打破的。」
艾莉卡：「不，是我。」
「等等。」遠處，姬絲莉聞聲而至。
「那花瓶是我小時候打破的。艾莉卡沒有罪，就僥恕她。」
德露：「可是…」
姬絲莉：「你聽不到我的話嗎？」
德露：「是。你兩個以後要多留意。」
姬絲莉：「嘿，失陪了。不要再搞事。」
姬絲莉離去，
大神：「姬絲莉在包庇我們…」
艾莉卡：「姬絲莉姐姐…又善良，也堅強…」
大神：「我們也回走工作吧。」

註一：如在事件發生之前，曾遇上歌莉歌的大廣間事件二，並於事件二之前未曾前往右舷客廳去；或是事件二之前已於左舷下方房間取得指定道具，則今次事件中會加入歌莉歌一段劇情。

在事件初段，誤被德露管家認定打破花瓶的換成是歌莉歌，實情是花瓶早在之前被艾莉卡打破，之後劇情大致相同，選擇則換成大神包庇兩人，選擇如下：
大神

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
二人をかばう。	包庇兩人。	—	↑
言い譯をする。	找籍口。	↑	↑
Time Over	—	—	—





註二：事件後，如曾經往右舷客間走去，而又未取得到事件應要的道具，歌莉歌會幫大神找需要的桌布，大神接而可找到工作的裝飾碟。

地點：廚房
時間：13:30 起

大神走到廚房，看到艾莉卡想偷吃廚房裡的食物。
艾莉卡：「呀，大神。這裡有茶點啊，一起吃好嗎？」
大神：「不行啊，被德露小姐知道可不得了。」
艾莉卡：「不過，很好味似的。一定是為我們而造的。」「那麼，我吃了。嗯嗯…美味哦，大神！」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
一だけ食べる。	吃一個	—
(中途出現)全部食べる。	吃全部	↓
エリカくんを止める。	制止艾莉卡	↑
Time Over	—	—

大神：「還是不行。要吃的話，就去請求羅拉小姐(女傭工之一)吧。」
艾莉卡：「係！那時候一起行吧。」
這時候，羅拉剛好到來，
艾莉卡：「羅拉，我吃了茶點啊！好美味。」
羅拉：「吃了？我是特地為小姐而弄的！」「之後由我處理就好了，大神你們回去工作吧。」

地點：中庭
時間：13:25 起

大神走到中庭，遇上艾莉卡。
艾莉卡迎面衝來：「讓開讓開！請讓開！」
大神走避不及，與艾莉卡撞過正著。
艾莉卡：「呀，所以我請你讓開呀。」
大神：「艾莉卡，你在幹什麼？」
艾莉卡：「打掃啊。庭園十分之廣闊，如不這樣可不成啊。」「我從剛才起不斷的走，但總是掃不完。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
がんればキレいイになるよ。	努力一定成的。	↑
てきとうにごまかせばいいよ。	得過且過就好了。	↓
Time Over。	—	—

艾莉卡：「只要努力一定成功。我會努力的，大神！」「那麼，我繼續打掃了。那麼，我走了。」
註：如經歷過大廣間事件一(艾莉卡)及事件二(歌莉歌)則會有以下選擇。

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
二人をかばう。	包庇兩位。	—	↑
言い譯わけをする。	找藉口。	↑	↑
Time Over	—	—	—

地點：左舷中客室 (客間)

時間：大廣間事件三(見艾莉卡一表)後
大神走到左舷中間的客廳，看到艾莉卡和歌莉歌正在打掃。不過因為天井實在太高，她們請求大神幫忙。
歌莉歌：「呀，一郎來了。艾莉卡，也請一郎幫忙吧。」
艾莉卡：「我們抹不到那吊燈。即使歌莉歌騎我膊馬也抹不到。」
歌莉歌：「所以，一郎！如果三人合力的話應該可以抹到的。」
大神：「知道了，那麼我做最下一個吧。」
由大神做最下一個支柱，艾莉卡先爬踏上大神雙肩，再由歌莉歌爬到最上，清潔吊燈。
歌莉歌：「好…嗯，平衡不錯。努力吧。」
歌莉歌：「大神，可以往右一點嗎？」
大神：

Double LIPS 1

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
右に動く。	往右去	—	↑
左に動く。	往左去	—	↓
上を向く。	往上望	↓	↓
Time Over	—	—	—

支撐了好一會兒，大神感到下盤開始不穩。
大神：

Double LIPS 2

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
体勢をたて直す。	重整姿勢	—	—
コクリコを急がせる。	催速歌莉歌	—	—
上を向く。	往上望。	↓	↓
Time Over	忍耐	↑	↑

繼大神之後，艾莉卡也感到有點疲累。
大神：

Double LIPS 3

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
エリカをはげます。	鼓勵艾莉卡。	↑	—
エリカを笑わせる。	逗艾莉卡笑。	↓	↓↓
上を向く。	往上望	↓	↓
Time Over	—	—	—

到最後階段，大神漸漸感到不支。
大神：

Double LIPS 4

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
力を入れる。	運力。	↑	↑
(中途出現)氣合を入れる。 ↑	鼓勵大家。		↑
茶茶を入れる。	開玩笑。	—	↓
上を向く。	往上望。	↓	↓
Time Over	—		

歌莉歌終於清潔好吊燈，
大神：

Double LIPS 5

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
コクリコを先におろす。	首先讓歌莉歌下來。	↑	↑
エリカを先におろす。	首先讓艾莉卡下來。	↓	↓
上を向く。	往上望。	↓	↓
Time Over	—	—	—

事件完結，如清潔成功：

艾莉卡	歌莉歌
↑	↑

事件中，如於每個選項中連選「往上望」，則打掃會被終止，事件會立刻完結：
選項中第二次「往上望」後：

艾莉卡	歌莉歌
↓↓	↓↓

艾莉卡與歌莉歌：「那麼我們也去另一個房間了。多謝，大神。」

姬絲莉

地點：グリシーヌの部屋
時間：13:25 分前

大神輕叩姬絲莉的房門。
姬絲莉：「是大神嗎…先進來。」
大神走進房間，內裡十分廣闊，足有劇場般大。
姬絲莉：「很普通啊，隨便參觀。」

Click Mode

武器 x 2
大神：「姬絲莉，牆壁上的武器是裝飾嗎？」
姬絲莉：「嗯，那個…那不是裝飾，是實物。為保持身為寶美家人的戰鬥心而設。」
大神：「戰鬥心？」
姬絲莉：「我的祖先以前越過海洋，來到巴黎。那旅程充滿險阻。與海交戰…與風交戰…好不容易才在這地方爭取到安寧。戰鬥心指自己的人生由自己開拓，是教誨。所以我要戰鬥，背負上寶美家一切。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
そのとおりだと思います。	我也那麼想。	↑
その考えはまちがっているよ。	那想法是錯的。	↓↓
その武器，さわってもいいかい。	那武器，我可以摸摸嗎？	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「記著，我不會跟隨沒有戰鬥心的人。」

留聲機 x 1
大神：「姬絲莉愛聽什麼音樂？」
姬絲莉：「是呢…最近在聽《皇帝與英雄》一首管弦樂。」「閣下，又喜歡什麼音樂？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
歌謠曲かな。	歌謠。	—
オーケストラかな。	管弦樂。	↑
浪曲かな。	浪曲。	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「倒像你呢。」

梳化 x 2
大神：「姬絲莉，習慣在那坐梳化座的嗎？」
姬絲莉：「嗯，是啊。在這房間休息時，我會用那梳化。那梳化由工人為我度身訂造。無論坐與睡也十分舒服，怎麼了？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ソファーで寢てるのかい。	妳習慣在梳化睡？	—
ソファーで寢ていいかい。	我可以在梳化睡嗎？	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「那梳化價值連成。當然，我晚上會在床睡。」

吊燈 x 2
姬絲莉：「那是法王親送我家的吊燈，是無價之寶。」

掛畫 x 2
那幅描繪我祖先維京人的生活，為了不忘本，所以我掛在這裡。







地點：決鬥場

大神走到決鬥場，剛巧遇上姬絲莉。
姬絲莉：「你在幹什麼？來承認自己失敗嗎？」
大神：「那你呢？」
姬絲莉：「我在等你。我有話一定要跟你說。」
「我與閣下，除了有日本人與法國人的分別外…還有貴族與平民的差別。因此，我與你絕不能互相了解。並且，也不要意圖去了解對方，無論你怎樣想，我們也絕不會互相了解。」
雖姬絲莉態度強硬，大神：「不，一定行的。」
姬絲莉：「嘿…怎樣去？答我。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
コブシでわかりあう。	用拳頭互相了解。	↓
コトバでわかりあう。	用言語互相了解。	—
ココロでわかりあう。	用心互相了解。	↑
Time Over	—	↑

大神：「我認為我們一定可以互相了解。」
姬絲莉：「囉唆……不要讓我說同一遍話。」「用心聽，絕不要反抗我…那麼…失禮了。」
姬絲莉就此離去。不過，大神始終堅持，他們會有互相了解的一天。

歌莉歌

地點：決鬥場
時間：13:25 前

大神走到決鬥場，發現歌莉歌在桅杆上。
大神：「危險啊，歌莉歌。」

Analog LIPS

選擇	歌莉歌
(最強)危ないぞ,コクリコ。	↓
(強)危ないぞ,コクリコ。	↑
(中)危ないぞ,コクリコ。	—
(弱)危ないぞ,コクリコ。	↑
(最弱)危ないぞ,コクリコ。	↓

大神高呼：「歌莉歌，危險啊，快下來。」
歌莉歌：「是一郎，我現在下來。」
如聲浪過大或過小則會嚇倒歌莉歌，令她跌了一絞，歌莉歌：「嚇我一跳，我還以為是德露管家。」
歌莉歌從桅杆爬下：「久等了！呢，一郎，你擔心我嗎？」「是了，聽聽啊，一郎！我在桅杆上看到，這裡十分廣闊。四處看到的都是房子，如果迷路的話絕對逃不了，你也要小心啊。」
註：事件後，如曾經往右舷客間走去，歌莉歌會幫大神找需要的桌布，大神接而可找到工作的裝飾碟。

地點：大堂(大廣間)事件二
時間：13:20 至 13:40

大神經過大堂，遇上歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎！這裡好厲害，十分之廣闊！這樣大的家我才第一次見！姬絲莉真厲害。」
「房子這麼大，捉迷藏也沒問題。呢，來迷藏啊！好吧，一郎！」
「一郎，一次就好了！你找到我，我會回去工作。呢，好嗎，一郎。」
大神：「只此一次啊。」
歌莉歌：「好呀！那麼，一郎當鬼嘍！」
大神於是閉上眼睛，待歌莉歌躲好。
歌莉歌：「一郎，行了。」
大神只好在時限內找尋歌莉歌。

Click Mode (見圖)
如成功找到歌莉歌：

歌莉歌
↑

註：如已到達右舷客廳，而又未取得到事件應要的道具，事件後，歌莉歌會帶大神去取桌布，讓大神可以回到右舷客廳取裝飾碟。

地點：大堂(大廣間)事件二
時間：13:40 起，及於遇上大廣間事件二後發生

詳見艾莉卡一表，如之前未經歷艾莉卡的大廣間事件一，則德露小姐會認為打破花瓶的是歌莉歌，會出現以下的新選擇。

大神：

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコをかばう。	包庇歌莉歌。	↑
敵譚をする。	找籍口。	↑
Time Over	—	—

之後，姬絲莉同樣會出現為大神們解圍。

地點：左舷客廳(中)
詳見艾莉卡一表。

美露與莎兒

地點：正門(事件一)

大神走到正門，遇上美露與莎兒。但大神似乎沒有發覺身上的裝束正招致兩人注目。
莎兒：「呀！大神，你那個樣子！穿上裙子的！」
美露：「難道…你有那個喜好？」
大神慌忙道：「不，不！你們誤會了。話說上來，妳們怎麼到這裡。」
莎兒：「呀，是呢。我們在來看大神有否躲懶。」
美露：「主管有傳話。這也算是任務，請努力…大概如上。」
莎兒：「大神是首次當傭工吧。」「怎樣啊？了解到我們工作是如何沉重吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
メイドって結構大變なんだね。	女傭真了不起。	↑↑	↑
まだ樂勝だよ。	還輕鬆。	↑	↑↑
メイドの服の良さはわかった。	女傭服感覺真好。	—	↓
Time Over	—	—	—

美露：「還是不打擾大神了。」
談吐中，管家德露突然走出：「兩位是…好優秀！！妳們是女傭的典範。」
莎兒：「呀，好害羞…」
德露：「如果之後時間容許，我們再談吧。再會。」
美露：「那麼我們也走吧，莎兒。」
莎兒：「係，那麼，大神。請努力。」

格嵐

地點：正門(事件四)

大神來再次來到正門，今次遇上的是格嵐。
格嵐：「啊，大神。怎麼了，那衣服。」「我知道你在姬絲莉家做工…不過，也不用穿上女傭服吧。」
大神：「因為只有這套制服…」
格嵐：「你也真慘情，怎樣啊？有興趣那樣子登上舞台嗎？」

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
ぜひ,願いします。	拜托了。	↓
いえ,モギリ服で十分です。	不，收票制服就夠了。	—
ダンサーとしてですか。	作為表演嗎？	↓
Time Over	—	—

格嵐：「開玩笑罷了。如果你那樣子站上舞台，客人們一定走清光。我們的劇場可不是鬼屋。」「我大概知道情況，那麼我走了。」

僧

地點：正門(事件三)

大神再走到正門，遇上僧組長。
僧：「隊，隊長…你有那種嗜好的嗎？你那衣服！！你是男子漢吧！你不覺得羞恥嗎！」
大神：

選擇	中譯	僧
思いません!	不覺得！	↑
恥かしいですよ!!	可恥啊！！	↓
これには譯が……	這有原因…	↑↑
Time Over	—	—

大神：「不覺得，這衣服那裡可恥了！！況且，我因為守與姬絲莉的諾言才穿上這服裝…」
僧：「緊記諾言，怎論怎樣也會守承諾，是那樣嗎。你也是個男子漢。那麼…我先走了。隊長也努力吧。」

迫水 典通

地點：正門(事件二)

大神又來到正門，偶然遇上迫水先生，看來他迷了路。
迫水：「那邊的小姐，往日本大使館，是走這邊嗎？」「嗯…大神！怎麼了，那裝束！」
大神：「因為敗給姬絲莉啊。迫水先生才是，怎麼在問路？」
迫水笑道：「哈哈…探路是與女孩子和睦相處的第一步啊。」「大神，這是男子漢之間的承諾，有關這件事，請你對格嵐守秘密。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
わかりました。	知道了。	↑
いえ,報告します。	不，我會報告。	↓
Time Over	—	—

迫水似乎不想格嵐知道他隨街向其他女仔搭訕：「拜托啊，大神。」
迫水：「多謝啊，大神。」「那麼我回去大使館了。要遵守男人之間的承諾啊。」

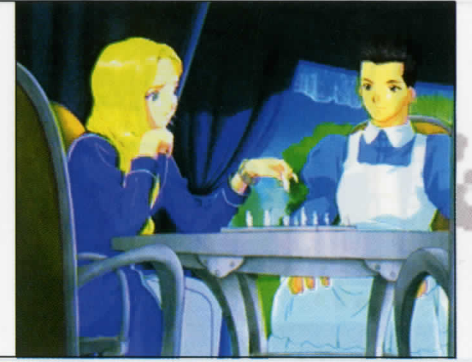
德露管家

如完成工作，自由行動後：

德露
↑









越時後未能完成工作，自由行動後：

德露
↓↓

地點：左舷客間 (下)
時間：羅拉的右舷客間時件後

大神四處找尋可以取代裝飾碟的東西，在左舷下方的客室內，大神遇上德露管家，她剛巧有另一個碟，於是大神回去找羅拉，拿到德露小姐指定要的裝飾碟。

地點：玄關 (房子門前)
時間：取得裝飾碟之後，德露管家會問大神是否繼續工作。

大神：

選擇	中譯	影響
もうひと仕事する。	續繼工作。	繼續行動。
ひと休みする。	休息。	自由時間結束。

註：如於13:40 分前將碟交予德露，她會請大神再辦一件事，為明天的茶點出主意，大神可選：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
はい,がんばります。	係，我會努力。	↑
いえ,ほかの人にお願いします。	不了，請你拜託其他人。	—

之後，大神可從姬絲莉、艾莉卡及歌莉歌各事件中聽取到她們各人的意見，自由時間後，德露管家會徵詢大神的意見，大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌
燒きリンゴのぶとう増添え。	姬絲莉的主意	—	↑	—
サラダ。	艾莉卡的主意	↑	—	—
パンの耳を油であげたもの。	歌莉歌的主意	—	—	↑
Time Over	—	—	—	—

羅拉小姐

地點：右舷客間

在右舷中間的客室內，大神找到羅拉小姐，德露管家吩咐要找的裝飾碟正在這裡，不過有小麻煩，羅拉小姐於是吩咐大神找一些東西來取代裝飾碟，為桌子平衡。

※事件後話可見歌莉歌一表：有關決鬥場事件及大廣間事件二；與及德露管家的客廳事件。

???

大神走到右舷最上方一個房間，內裡傳來一把少女的聲音。
少女：「是誰？」「對不起，我現在有要事。」
聽聲音，大神認為她就是姬絲莉相識的日本少女。

5.貴族的名譽

一輪艱苦，終於完成工作，德露管家批準大神小休一會。
走到中庭散步，大神在小涼庭裡碰上乘涼的姬絲莉。
姬絲莉：「…閣下那裝束，虧你還可以若無其事，你不羞恥的嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
けっこう似合うだろ。	很襯吧。	↓
ちょっと恥かしいな。	有點兒害羞。	↑
グリシーヌも著てみるかい。	姬絲莉也要試試嗎。	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「聽聞日本以前曾經有名為《武士》的高傲之士，而日本軍人均有其血脈… 閣下身為海軍中尉，卻穿上女傭服做工…你沒有武士的靈魂嗎！」
大神：「女傭也不錯啊，可以學到很多新事物。」
姬絲莉：「對沒有自尊的閣下，說什麼也是白費。」
大神：「姬絲莉在下棋嗎？」
姬絲莉凝望桌子上的棋盤，提起棋子：「這個嗎？這是當家歷代相伝，特製的棋盤。它比一般的更富戰略性。」
大神：「是日本將棋吧。」
姬絲莉：「將棋？那是什麼？」
大神：「就用你的棋子作示範吧。像這樣。」
姬絲莉對將棋感到興趣：「嗯…是這樣嗎。原作如此」
接著，大神又下了一棋，姬絲莉：「那，那步棋…」
大神：「日本的遊戲也不錯吧。」
姬絲莉：「那…比賽之時不要多嘴。到你了。」
大神為姬絲莉開始與自己溝通感到開心，就這樣過了一天。
第二天清早，德露管家呼喚大神：「客人要來到了，快去準備茶點！」
大堂內，德露忙於招呼到來的一位貴客：「力修伯爵，有失遠迎實在抱歉。姬絲莉小姐快來的了。」
力修：「不，值得慶賀才是。姬絲莉大小姐竟然為了我而打扮…」
大神準備好茶點，提過來給力修伯爵，大神看著力修。雖然聲稱是紳士，但力修外表粗豪，紅色的頭髮、左眼載上一個黑色眼罩，加上魁悟的身軀與及沉厚的聲線，簡真是一個武夫。
但他看到穿上傭工服的大神，便出言不遜地：「這個，是什麼？新寵物嗎？」
德露：「是大小姐的欣寵。讓平民學學貴族的生活。」
「大神，小姐在叫你，還不快去！」
大神於是往姬絲莉的房間，途中，遇上艾莉卡和歌莉歌。
歌莉歌：「大神，那人是誰？」
艾莉卡：「呀，大神。不如偷窺內裡的情況吧。有興趣嗎？」
歌莉歌：「艾莉卡，不行啊。偷窺十分無禮貌的。」
但率性的艾莉卡始終堅持，舉手輕輕打開門，便往內裡望去：「冇問題的。看，任何事都是先調查後行動的吧。」
恐防房中人發現，大神只好幫忙艾莉卡。
大神推開門：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡	歌莉歌
(最強)のぞく。	↓↓	↓↓
(強)のぞく。	↓	↓
(中)のぞく。	—	—
(弱)のぞく。	↑	—
(最弱)のぞく。	—	—

大神們小心推開門，房間內，大神還看到那與姬絲莉



相識的日本少女，她似乎發現了大神…這時候，德露管家也發現了大神們。
歌莉歌忙聲道歉：「對不起，德露管家。我們沒有惡意的。」
力修伯爵：「對付平民，要用身體教導。」
高貴的力修伯爵突然出拳揮向歌莉歌，
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	後期影響
コクリコをかばう。	保護歌莉歌。	↑↑	姬絲莉↑
Time Over	—	—	—

大神眼巴巴受了力修一拳：「那是貴族所為嗎！」
力修：「那就是貴族！記緊了。」
德露：「快去找姬絲莉小姐。」
德露不以為然，大神只好氣憤離開，去找姬絲莉。不過，大神在房子內迷了路，意外在中庭看到力修伯爵的不軌舉動。
力修在中庭面露殺氣，欲捕殺庭園內的雀鳥。大神感到十分奇怪，思量中到達姬絲莉的房間前。
大神輕叩姬絲莉的房門，
姬絲莉：「什麼事？」
大神：「姬絲莉，力修伯爵求見。怎麼了，難得可見面？」
但姬絲莉對力修甚為抗拒：「那傢伙…可能會成為我的未婚夫…」
「為守護家族的名譽，我們貴族要自傲地生活…那是我們名門貴族的証明…婚姻與名譽也是為被守護而存在，那是寶美家後裔被委予的宿命…」
「沒有《武士》靈魂的你不會明白吧。」
姬絲莉帶點落漠，緩緩從房間走出，大神開始為姬絲莉擔心。
姬絲莉：「力修伯爵在等著…」「剛才…我也認為力修伯爵不是…」
大神：「姬絲莉…」
見姬絲莉如此，大神也黯然回去工作。接著又過了一天。
第二天下午，大神在廚房內與艾莉卡和歌莉歌談論姬絲莉一事。
艾莉卡：「是嗎，那人是姬絲莉的未婚失…」
歌莉歌：「我討厭他。」「不過…姬絲莉真的喜歡他？」
德露看到大神們躲懶：「喜歡與討厭又怎樣。小姐是為了寶美家而結婚。你們不要躲懶，快回去工作。」
大神們回到大堂打掃，艾莉卡在大堂中，拾到一隻耳環。
大神：「羅拉，妳知道這是誰的嗎？」
羅拉：「應該是小姐的。」
大神於是走到姬絲莉的房間，準備將耳環還給她。房間前，大神輕輕叩門，房間內沒有人回應，而門是開著的，大神於是走進房間內，姬絲莉似乎在洗澡。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
グリシーヌを呼ぶ。	呼喚姬絲莉。	↓↓	姬絲莉：「蠢材，我在沐沿。給我走，你嫌命長嗎！」
体が勝手に浴室の方へ。	身體本能地走往浴室。	—	姬絲莉：「是誰！」
部屋を出る。	離開。	見下文	
Time Over	—	—	—

大神看情況：「還是先離去吧。」
大神匆忙離開姬絲莉的房間，轉個彎角，旁邊房間的門突然打開，大神被撞得昏了過去。







6.北大路 花火

大神醒來時，發覺自己身處在一個日本風的房間。而旁邊是一名溫柔的日本少女，她為大神敷上濕毛巾，悉心照料。

大神：「你是？」

花火：「北大路 花火。」「你無事嗎？」

大神仰起身，花火：「不要勉強。」

大神：「實在失禮…我是…」

花火：「是大神 一郎吧。」

大神：「為何會知道我的名字？」

花火：「我從姬絲利處聽過你的事。」

大神：「姬絲莉告訴妳很多劇場內的事情嗎？」

花火：「係，我也聽到很多大神的事情。」花火接著微微一笑。

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
このメイドの服裝,變かな?	這女傭服，很難看嗎？	↑
俺のことって。	我的事？	↑
花火くんのことも聞きたいな。	我也想知道花火的事。	—
Time Over	—	—

花火：「是，我從姬絲莉處聽到很多有關你的事，不用難為情啊，衣服好襯你。」

大神：「說上來，花火為什麼來巴黎？」

花火：「係，與大神一樣，我來巴黎學習。」「我爸爸是男爵，與寶美家是深交。所以在這裡蒙受照顧。」「大神，為什麼當上女傭？」

大神：「與姬絲莉決鬥中輸了啊，我要遵守承諾。」

花火：「是嗎…姬絲莉畢竟是姬絲莉…」



大神：「花火，可以回答我幾個問題嗎？」

花火：「係，如是我所知範圍的話…」

大神：

選擇	中譯	解釋，花火：「」
グリシーヌ宿命について。	有關姬絲莉的宿命。	宿命嗎…是呢。姬絲莉以前…有講過，寶美家的女兒一定要找尋完美無瑕的新郎——剛強而具質氣質的男性。那是身為寶美家女兒的宿命。
ブルーメール家について。	有關寶美家。	寶美家是巴黎內稀有的名門望族，即是名門，也有歷史和箇有伝統，深受他人尊重…所以，姬絲莉也認為守護家族地位與名譽是自己的宿命。
リッシュ伯爵について。	有關力修男爵。	他是巴黎內首五名的入圍名族，我也不知道姬絲莉姐姐她何想，只知道她在苦惱。これ以上聞くことはない。

花火：「與宿命自傲地同步併進，姬絲莉姐姐告訴我那一番話。其實，我也不明白她的意思。姬絲莉在庭園內，她就拜託你了。」

大神實在不希望姬絲莉踏上政治婚姻，馬上往庭園走，意圖說服姬絲莉。

但姬絲莉看到大神意欲離去，姬絲莉：「失陪…」

大神：「等等啊。這耳環，是妳的。」

姬絲莉：「這耳環…妳這男人還真懦弱。」

大神如此關心自己，姬絲莉也露出自己柔弱一面，坐在長椅上，與大神傾吐心事。

姬絲莉：「我經常想…我人生與寶美家是一對的…缺少了任何一方，也會像這耳環一樣。」「雖然，寶美家現在是名門望族，但我們的祖先其實是維京人。跟波濤浪捲的海浪戰鬥，為保護家人與同伴而生活，那不是我們本來的真面目嗎…」

「只要那樣想，貴族單單為保護地位與名譽的生存方式實在可憐。不過，我實在丟不下，身為寶美家的家人，那貴族的名譽，與尊嚴…」「結論，我只是這家的一部份，身為後裔，與之共同存活。」

大神安慰道：「不，寶美家只是妳的一部份。」

姬絲莉感到十分不憤：「無須守護其他事的閣下又怎會明白！」

大神亦曾經兩次保護帝都，他怎會不明白，眼神堅定地回答：「我明白！」

Analog LIPS

選擇	姬絲莉
(最強)わかるさ。	↑↑
(強)わかるさ。	↑↑
(中)わかるさ。	↑
(弱)わかるさ。	↑
(最弱)わかるさ。	↑

大神：「我也有要保護的人，帝擊各位、帝都、巴里華擊團大家與及這巴黎所有人，我也會保護他們！當然，姬絲莉…我也會保護你，一定。」「寶美家只是你的一部份，它的名譽與尊嚴全在妳身。」

姬絲莉：「隊長…在我處嗎…寶美家的尊嚴…對不起，失陪了。」

大神語重心長的一番話，姬絲莉似乎想通了一點點。大神知道現在需時間讓她想想，回到自己的崗位…

之後又過了幾天，大神們渡過承諾當傭工的有效日期。今天，是他們離去的一天。

在大堂裡，德露管家為大神們餞行。

德露管家：「大神、艾莉卡，歌莉歌。想再工作就隨時來吧 。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
はい,,またお世話になります。	是，那再打攪了。	↑
いえ,もうゴリゴリです。	不，我受夠了。	—
はい,また來るざます。	是，會再來的，嬸嬸。	↓
Time Over	—	—

德露：「那麼你們保重了。」



離開之際，花火也前來送行：「那…由於明天會與力修伯爵會見，所以姬絲莉想今晚請假。早作準備。」

大神：「那麼，我們走了。」

大神們離開花園，其實，姬絲莉也有在屏台上為大神們送行。

姬絲莉：「…我只能與寶美家一起共存…不能像閣下一樣…」

大神們離開姬絲莉的家，回到市區時，已差不多是黃昏。

大神：「當女傭真累人。」

歌莉歌：「一郎冇出息。那程度怎能讓人叫累。」

艾莉卡：「歌莉歌真活潑。我累得快要死了。」

歌莉歌：「是了，我先回劇場找格嵐。拜拜」

艾莉卡：「那麼，我也回去找神父。」

與兩人別過，才剛回歸自由，大神決定先逛一會再回去劇場。

7.第二段自由時間(17:30至18:30)

通訊器頻道一牘

頻道	目的地
13720	巴黎 Wide
14070	巴黎 News
14200	姬絲莉
14400	莎兒
14500	美露
14680	命運之水晶
14800	歌莉歌
15000	艾莉卡
15300	格嵐

艾莉卡

地點：教會
時間：17:30至17:55
註：艾莉卡連鎖事件二

大神走到教會，遇上洛尼神父。

洛尼神父：「哦，大神。看來你有煩惱呢，要懺悔嗎？」

大神心事重重，於是再次走到懺悔室。

內裡又是一個紅色衣著的神職人員，看來她是上次的修女。

修女：「…歡迎你來到。我今天會聆聽你的罪。」「迷途的羔羊啊，道白吧。」

大神：「那…」

修女聽到大神的聲音，也認出他是之前的懺悔者。

修女：「呀，你是之前那人。」「那，那次之後…我想





過了…無論是誰人也會失敗的嗎？」「我最近曾經當過女傭幫忙，卻打破了花瓶…」

女傭？加上那熟悉的聲音，大神看真對面的修女，她竟然是艾莉卡。

艾莉卡：「我認為懺悔就是要道出失敗。」「雖然是秘密…我只告訴你。」

艾莉卡還沒有留意到對面的是大神，繼續自說自話，換成是艾莉卡向大神懺悔。

艾莉卡：「…那。之前，我打算將色窗抹個整潔時卻打破了。雖然色窗變得潔淨，不過修好窗子卻花了足足一個星期時間。」

「果然，懺悔就是要道白這樣的失敗。」

大神認為還是不要讓艾莉卡知道自己的身份，免得大家尷尬：

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯
す……すごい失敗だね。	真…真失敗。
よくあることだよ。	是經常事啊。
きれいになって,よかったな。	潔淨了是好事啊。

艾莉卡：「之外還有啊。我幫忙神父洗衣服時，落洗衣劑過多，衣服不能穿了。那…會願諒我的罪嗎？」

大神

Normal LIPS

選擇	中譯
それぐらいでくじけるな。	那麼小事，不要氣餒。
これからは氣をつけるんなよ。	以後要小心啊。
それは許されないな。	那可不能原諒。

艾莉卡：「不過，我之後又失敗，結果神父沒有衣服可穿，只好躲在房間內。」「如果可以，可繼聆聽我的說話嗎？」「我…想幫一個名為大神的人…於是幫忙當女傭…不過…我們也有小小失敗…天神，會願諒我們的罪嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯
こえからは氣をつけるんだよ。	以後記小心啊。
ちょっと許せないな。	有點兒不會原諒呢…
はい……許します。	係，會原諒。

艾莉卡：「是，多謝。呀…對不起，總好像換成我在懺悔似的。」「聽了你一番話，我精神多了。」「原來懺悔時，聆聽的一方也很重要呢。」「雖然不知道你是誰，多謝你。」「如果可以，可否請你再聽我的話？」

「那麼，下次見。」

艾莉卡到最後也沒有發覺與他對話的就是大神，大神於是也離去。

事件後：

艾莉卡
↑

地點：市區酒吧(バー)
時間：17:55 前

大神經過酒吧，內裡突然傳來一陣機槍聲。

酒吧內，大神遇上艾莉卡。

艾莉卡：「大神，我打聽到貴族相繼失蹤。所以，我在使用機槍，希望說服犯人自行去自首。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカを連れて歸る。	帶艾莉卡走	—
犯人をさがす。	找尋犯人	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「看來犯人不在這裡。沒辦法，我去其他地方搜索。」

艾莉卡離去後，大神被酒吧老闆索償75000法朗…大神於是走為上著。

地點：教會

大神再回到教會，遇上艾莉卡與洛尼神父。

艾莉卡：「呀，大神，請幫我作証。」

洛尼：「我聽說艾莉卡在寶美家當女傭，艾莉卡真的幫到手嗎？無麻煩嗎？」

艾莉卡：「我沒有添麻煩吧？我已很努力。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛尼神父
本當の事を話す。	說真實	↓	—
てきとうにごまかす。	適當地蓋過	—	↑
エリカのことをかばう。	包庇艾莉卡	↑	↓
Time Over	—	—	—

洛尼：「是嗎。」

艾莉卡：「總之，神父。女傭的工作已完結，我明天會回教會工作。」

洛尼細語：「係，係…安寧的日子到今天完結…唉。」

艾莉卡：「那麼我先回去。」

洛尼：「那我也先回去休息。大神，艾莉卡就拜托你了。」

地點：廚房
時間：18:00 起

大神看見艾莉卡在廚房。

艾莉卡：「大神，莫非你睇中我的草莓蛋糕！」

大神：「我，我只是經過。」

艾莉卡：「是嗎，那我讓大神試試味。不過，只一口啊。」「係，呀嗯。」

大神張口，吃過蛋糕：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(最強)あ～ん。	↓↓
(強)あ～ん。	↓
(中)あ～ん。	—
(弱)あ～ん。	↑
(最弱)あ～ん。	—

艾莉卡：「大神，好吃嗎？」

「那我也吃了。」

艾莉卡樣子十分甜：「呀，好味…艾莉卡好幸福…」「果然，與大神一起吃更加好味。」「下次，大家一起吃吧。那一定會更美味。」

艾莉卡：「那我也走了。」

地點：機庫(格納庫)

大神在機庫內，遇上艾莉卡和僧。

艾莉卡：「組長，我照你吩咐拿了保護劑來。」

僧：「那麼，妳用那個塗上光武吧。」

艾莉卡：「係，艾莉卡去了。」「大神，也塗上你的光武好嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	僧
お願いする。	拜托了。	↑	↑
斷る。	我拒絕。	—	—
Time Over	—	—	—

僧：「艾莉卡真乖，自己保護自己的光武。」

但話未說完，艾莉卡己為他帶來麻煩，機庫傳來爆炸聲。

艾莉卡：「組長，保護劑滑到光武的蒸氣機關裡去了。」

僧：「你在幹什麼…」

艾莉卡：「對不起…」

大神心想：「那我的光武…」

不過情況一發不可收拾，大神亦只好離去。

地點：走廊

詳見美露「秘書室」一事件

姬絲莉

地點：姬絲莉的房間(グリシーヌの部屋)
時間：17:55 前

擔心姬絲莉，大神於前往姬絲莉的房間。但姬絲莉不在，女傭羅拉看到大神，告知姬絲莉原來在正門。

正門前，

姬絲莉：「是閣下嗎。女傭的工作經已完結，你在幹什麼？」

大神：「那你呢？」

姬絲莉：「我嗎…我在觀看屋敷。這裡是寶美家的一切。」「與力修伯爵結婚…是身為寶美家下任當家的宿命…」「現在我眼中看到的…並不是寶美家…而可能是我自己…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
俺でよければ相談にのるぞ。	如果不介意，向我傾訴吧。	↑
……あきらめるんだ。	……放棄吧。	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「費心了…這是我的問題。雖然這樣說不大好…可是，這時與閣下無關。」

「答案已經在我心中。之後…只是我自己的心意問題。」「說太多了…抱歉，請讓我靜靜。」

地點：水邊之橋
時間：18:00 起

大神經過，看見姬絲莉隻影形單在橋上。

姬絲莉：「是閣下嗎…劇場怎麼了？不是營業中嗎？」

「我在思考…各件事。寶美家…力修伯爵。」「身為家族的繼承人…我知道必須與力修結婚。」「不過…我不服氣。怎麼了，我…竟然為這些事煩惱…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
グリシーヌをはげます。	鼓勵姬絲莉	↑
そっとしておく。	讓姬絲莉靜靜	↑↑
Time Over	—	—

大神：「無論怎樣，我也會幫你。」

姬絲莉：「抱歉，讓我靜一靜。」

姬絲莉始終苦惱，大神也只好讓姬絲莉靜靜在時間中想個明白。

地點：大神家(大神のアパート)
時間：17:55 前

大神回家，致電姬絲莉。

大神：「姬絲莉…」

姬絲莉：「知道了，與你談一會吧…」

轉到主畫面，格嵐正有通訊傳來。

姬絲莉：「我想同格嵐談談…」

格嵐：「…大神，對不起。你之後再致電姬絲莉吧。知道嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	格嵐
……わかりました。	知道了	↑	↑
俺も話に加わっていいですか。	也讓我加入好嗎	—	↓
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「對不起…」

大神只好中斷通訊。

歌莉歌

地點：茶座(カフェー)
時間：17:55 前

大神經過茶座，歌莉歌與羅侖氏正在那裡休息。

歌莉歌：「呀，一郎，來得正好。我在與伯伯談話。」

羅侖氏：「我們在談論寶石展那件事，當時替我奪回寶石那機械人，實在厲害啊。歌莉歌與大神也看到就好了。」

其實那機械人就是歌莉歌，歌莉歌害羞地：「嘻嘻…有點兒害羞啊。」

羅侖氏：「為什麼？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
ごまかす。	渾過去	↑
本當のことを言う。	說出真相	↓
立ち去る。	離去	↓↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「是，是了！我們還有工作。對不起，伯伯。下次再談好嗎？」

又細語大神：「大神，不能暴露身份～。」

羅侖氏：「是嗎…那無辦法。歌莉歌，要努力啊。」

大神與歌莉歌離去，幸好胡裡胡塗也渾了過去，才不

至暴露華擊團的秘密。

歌莉歌：「呼…真危險，一郎。」「如果被其他人知道我們的秘密，一定會被格嵐責罵。」「我還有工作，那我先回去了。」

地點：大堂(ロビー)
時間：17:30 至18:20

大神走進，劇場，在大堂前遇上歌莉歌。

歌莉歌：「呢，一郎。我今天會表演。很厲害吧！你也要來看啊。」

「我會在舞台上找你的，看到的話要回應啊。」

大神：「嗯，知道了。我跟你揮手吧。」

歌莉歌：「要守信啊，一郎。那麼，我先去準備。」

註：17:55前，歌莉歌會穿上便服，而在18:20後，歌莉歌則會穿上表演服裝。不過內容對白完全相同。

※事件仍有後話，請參考之後的舞台事件。

地點：舞台ステージ
時間：17:55

大神經過舞台，遇上歌莉歌，她正為表演擔心。

歌莉歌：「呀，一郎。今次表演，我擔心自己是否做得來。」「當然啊，在馬戲團表演時，我也會十分緊張。」「來，大神，你摸摸看。」

歌莉歌捉著大神的手，按在自己胸口。

大神感到歌莉歌的心跳。

歌莉歌：「在馬戲團表演當時還有動物鼓勵我…」

大神於是鼓勵歌莉歌。

Click Mode

嘴巴 x 1	
歌莉歌	↑↑

眼睛 x 1	
歌莉歌	↑

頭髮 x 1	
歌莉歌	↑

離去	
歌莉歌	↓↓

大神：「無問題，歌莉歌一定做得到。」

受大神鼓勵，歌莉歌稍為舒了一口氣：「是，是嗎。一郎，那我先去化粧間更衣。」

※事件仍有後話，請參照以下樂屋一事件。

地點：化粧間(樂屋)
時間：17:55 前，舞台事件之後

大神經過化粧間，不慎忘記歌莉歌正在準備。

歌莉歌：「嘩！呀，不可進來！」

大神慌忙離去，到達後舞台。

歌莉歌走過來：「一郎好色！我不是說往化粧室更衣嗎！」「那我去了…不可再偷看啊！」

歌莉歌
↓

地點：舞台ステージ
時間：18:20 前及一階客席事件前

歌莉歌
↑



表演即將開始，於是大神先往舞台旁探望歌莉歌。

歌莉歌：「呀，一郎！你來了，差不多輪到我了。」

大神：「努力啊，我支持你。」

歌莉歌：「多謝，無問題！動物團的動物們也來了幫我嘛。」

大神：「朋友？」

歌莉歌：「呀，沒有時間了。那麼，一郎。我去了。」

※事件仍有後話，請參考歌莉歌以下的一階客席事件

地點：一階客席
時間：18:00 至18:20

表演開始，大神走到劇場一樓舞台前觀賞表演，為歌莉歌打氣。

司儀美露與莎兒在舞台上為各位觀眾介紹：

美露：「今天，我們更改節目，為大家介紹一位新成員。」

莎兒：「由不思議王國而來的可愛天使！幻法天使•歌莉歌。」

歌莉歌從舞台中出現，為觀眾表演戲法，從帽子裡變出了小老虎。

歌莉歌：「各位，開心嗎？」

歌莉歌在人叢中找到大神，向大神打眼色，

大神如是也照之前承諾，

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	後期影響
手を振る。	揮手。	↑	之後的化粧間事件中，歌莉歌↑
ウインクを返す。	打眼色。	—	—
Time Over	—	—	—

各位觀眾也對歌莉歌報以熱烈掌聲。

歌莉歌：「多謝。歌莉歌好開心。係！那麼，今天到此為止，再見！」

※事件仍有後話，請參考歌莉歌以下的「化粧間事件」。

地點：化粧間(樂屋)
時間：18:00 起，一階客席事件之後

歌莉歌表演完畢，大神走到化粧間探班。

歌莉歌：「大神。嘻嘻…比馬戲團，這裡離觀眾比較近，看到更多觀眾的笑容。」「呢，一郎。我的表演怎樣？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
すごくかわいかったよ。	很可愛啊。	↑
ちょっと緊張してただろう。	有一點兒緊張。	—
今度は俺も一緒に出たいな。	我也想一起表演。	↑
Time Over	—	↓

歌莉歌：「是嗎！那孩子就像我的弟弟，在那裡也會





跟著我。」

大神：「是那小虎？」

歌莉歌：「嗯。滿身汗的，我去洗澡了。」「那麼，一郎。再見。」

地點：浴室(シャワー室)事件一
時間：18:00 起，表演完畢，化粧間事件後

大神途經浴室，內裡正有人在洗澡，旁邊的不是歌莉歌的衣服？

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
身体が勝手にシャワー室へ。	身體本能地走往浴室去	進入浴室
立ち去る。	離去	繼續行動
Time Over	—	—

如進入浴室，

歌莉歌：「真舒服。」

大神聽到歌莉歌正在洗澡。浴室突然一黑，

歌莉歌：「嘩！怎麼了？停電？」

大神：「歌莉歌，無事嗎？」

歌莉歌：「一郎？你在更衣室嗎？緊急電掣在你那邊，你找找看。我也會幫忙的。」

Click Mode (見圖)

畫面左邊，可看到歌莉歌

畫面右上方，可找到緊急電掣

每照到歌莉歌一次

歌莉歌
↓↓

浴室回復電源，變得光亮。

大神：「歌莉歌，你在那裡？」

歌莉歌：「浴室啊…一郎在，我穿不到衣服啊。」

大神：「那我離去了…」

※事件仍有後話，請參考浴室事件二

地點：浴室(シャワー室)事件二
時間：18:00起，浴室事件一之後

歌莉歌：「一郎，多謝。如果一郎剛才不在，我可能怕得要哭。說上來…為何大神會在浴室？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	後期影響
シャワーを浴びに來たんだ。	來洗澡。	—	歌莉歌：「我洗完了，那到一郎你。」，之後，洗澡歷時15分鐘
コクリコを見に來たんだ。	來看歌莉歌	↓↓	歌莉歌：「以後不準啊。」
Time Over	—	↓↓	—

歌莉歌：「那我走了。一郎，你慢用。」

花火

地點：花火の部屋
時間：17:55 前

大神經過寶美家，順道探訪花火。

大神輕叩花火的房門。

花火：「係，是誰？」是大神。對不起，久等了，請進來。」

大神再次進入花火的房間。











花火：「大神…你是在意姬絲莉的事吧？」

「我與姬絲莉在寄宿學校相識…」「大神，請不要誤會姬絲莉。那不能比任何人遜色，身為寶美家後繼人，必須變強的命運…請你明白。拜托。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
わかった……まかせてくれ。	知道了…交給我辦吧。	↑↑
グリシーヌなら大丈夫だよ。	姬絲莉無問題的。	↓
Time Over	—	—

花火：「多謝。請守護姬絲莉。」

大神：「那我要走了。」

莎兒

地點：劇場前（シャノワールへ）
時間：17:55 前

大神經過《les CHATTES NOIRES》劇場前邊，發現莎兒穿著司儀服在門前。

莎兒：「呀，大神！回來工作嗎？」「負責開門的杜明尼（劇場其中一名職員）遲到，所以交由我做。」

「那杜明尼，竟然遲到，不可願諒。」「劇場快要營業了，可不能沒有司儀。害我要預早準備。」「不過，這樣子也沒受大家歡迎。」

「看看，好看嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
そうだね,よく似合ってるよ。	是啊，好襯妳。	↑
いつものメイドの服がいいな。	平時的女傭服較好看。	↑
俺のほうが似合うよ。	我穿比較好看。	↓
Time Over	—	—

莎兒：「嗯，是嗎？我果然可愛…」

交談中，遲到的杜明尼剛好來到，

杜明尼：「莎兒，對不起，地下鐵塞車呀。」

莎兒：「下？杜明尼，還找籍口！地下鐵怎會塞車？」

話畢，莎兒與杜明尼一起準備。

地點：賣店
時間：18:00 起

大神剛巧走到劇場的商店，但卻不見莎兒。正想離開時，大神看到莎兒穿著司儀服趕過來。

莎兒：「對不起！馬上會開店喔。」「係！歡迎光臨。想要什麼？」

大神：「莎兒，怎麼了，那樣子的？」

莎兒有點尷尬，笑道：「…有點兒，匆忙…呀，是了！」「歌莉歌的照片已有售，要買嗎？」

大神：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話する。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

如選與莎兒談話：

莎兒：「在寶美家的工作如何？」

大神：「頗順利啊。學到很多新事物。」

莎兒：「那麼…我考考你。」「在打掃房間時，如又有吩咐要你洗衫，大神會怎麼做？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
すぐに洗濯をする。	馬上去洗衫	↑↑
そうじが終わってからする。	打掃完後再去做	↑
新しい仕事を断る。	拒絕新工作	↓
Time Over	—	—

莎兒：「不愧是大神。最重要是先完成一件事再去做第二件。不單止是女傭，其他工作也一樣。大神一定可以勝任成為主管的女傭，我下次替你請示吧。」

大神：「不…我不要再當女傭了…」

莎兒：「那我也要回去繼續司儀的工作了，再見。」

地點：走廊

詳見美露「秘書室」一事件

美露

地點：秘書室
時間：17:30 至17:55

大神走進秘書室。

選擇	中譯
メルくんと話をする	與美露談話
自分の評判を聞く	打聽自己的聲譽。
立ち去る	離去。

如與美露談話（メルくんと話をする）：

大神：「美露剛才起在做什麼？」

美露：「我在占卜，雖然只懂一點點…大神也要占運嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
金運	財運	見下文
仕事運	工作運	見下文
戀愛運	愛情運	見下文
Time Over	全體運	見下文

美露：「大神將會遇上麻煩事，不如我占別的吧。嗯，其他運挺好的呢。我認為占卜是人的靈丹妙藥，只要相信占出的好事，人自然會開心。已這個時間，那麼，我失陪了。」

過了一會兒，大神果然離開秘書室不久就遇上麻煩事。

如選財運：

大神一個不慎，在走廊遇上莎兒。

莎兒：「好痛！大神，不要突然走出來啊。」

大神：「莎兒，有事嗎？」

莎兒：「有事啊…不過，店子的杯子…」「大神，總共100 法郎。你要賠啊。」

大神只好賠償莎兒。

莎兒：「大神，你以後要小心啊。」

美露的占卜靈驗，大神近排財運很差…

如選工作運：

大神在走廊遇上格嵐。

格嵐：「劇場積存了三箱文件，請你整理一下。」「如果幹不來要扣人工。」

大神的工作運果然十分差…

如選愛情運：

大神在走廊上遇上莎兒，她表情十分古怪。

莎兒：「呀，大神…我有沙入了眼…」

大神：「讓我看看。」

莎兒：「拜托了。」

艾莉卡剛好在這時走來。

艾莉卡：「大神，找…呀！你們在幹什麼！」「這，這樣的地方…與莎兒，大神好色！」

說著，艾莉卡一記耳光就往大神臉上去。

被艾莉卡誤會，莎兒也十分不悅：「呀，都是大神錯，害我被誤會了！」

莎兒也送大神一記耳光。

兩度受苦，如美露所占，大神的情運差到極點。

如選全體運：

大神在走廊遇上格嵐。

格嵐：「劇場積存了三箱文件，請你整理一下。」

接著又遇上莎兒，

莎兒：「大神，今個月的茶點費。30 法郎。」

大神摸摸褲袋，自己原來丟了錢包。

莎兒：「大神真沒用。那麼先算著，下次要付啊。」

莎兒離開後，大神遇上艾莉卡，她正在打掃。

艾莉卡：「大神，來得正好，之後就交給你了。」

果然，大神的運氣差到極點…

地點：秘書室
時間：18:00 起

大神走到秘書室，看到美露慌張走進來。

美露：「大神…幫幫忙好嗎？」

「一位貴族客人很煩氣的要約會我…他是客人…又不能趕他走…」

大神：「交給我辦吧。」

美露：「麻煩你…拜托了。」

美露馬上躲在秘書室其中一角，而大神則去應付那位貴族。

貴族在秘書室門前：「喂，你知道美露在哪裡嗎？」

大神：「不在這裡啊。」

Analog LIPS

選擇	美露
(強)ここにはいません。	↑↑
(中)ここにはいません。	↑
(弱)ここにはいません。	↑

貴族：「嘿，不在這裡嗎…」

貴族離去，美露也從角落走出來。

美露：「呼…得救了。大神，多謝。」

大神：「要幫忙隨時再找我好。那我走了。」

格嵐

地點：支配人室
時間：17:30 至18:05

重新回到劇場工作，大神先回去跟格嵐報告。

格嵐：「是大神嗎，來得好。」「最近，有很多貴族失縱的案件。之後既沒有要求贖金，可能有事發生。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
怪人のしわざだと思います。	我認為是怪人所為。	↑
家出じゃですか。	是離家出走嗎？	↓
もしかしてグリシーヌも。	姬絲莉可能也有危機。	—
Time Over	—	—

格嵐：「我認為有可能是怪人作怪。但現在還說不定。到有事發生就太遲了。」

「就說到這裡吧。我非常忙，可否請你離開。」

地點：劇場內酒吧（バー）
時間：18:00 起

註：格嵐連鎖事件二

大神走到酒吧，又遇上格嵐。

格嵐：「大神嗎。我有點兒想喝酒，陪我一會兒好嗎？」

大神與格嵐坐在水吧前的圓椅上。

格嵐：「你認為最重要的是什麼？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
お金……です	是金錢。	—
仲間……です	是同伴。	—
夢……です	是夢想。	↑
Time Over	—	—

格嵐：「是夢想，紳士有自己一套自我價值。」「那不像金錢與地位般受社會與時代所影響…夢想與信念永遠不會受任何人影響，而是像聖域般受到保護。」「你是一名可做得到的男人。」

「那麼，我也走了。要好好工作啊。」

地點：主管官 (支配人室)
時間：18:10 起

大神走到主管室找格嵐。
格嵐：「來得正好，我相約了迫水大使在貴賓室，要離開一會。剛巧美露不在，你可以幫忙打理秘書室一會嗎？」
大神

選擇	中譯	後期影響
留守番をする。	知道了。	自由行動完結。
もう少し見まわりをする。	我再去逛一會。	─

地點：大神家 (大神のアパート)

大神回家，致電格嵐，途中，姬絲莉亦轉到格嵐的頻道。
內容詳見姬絲莉「大神家(大神のアパート)」一事件

地點：走廊
詳見美露「秘書室」一事件

僧

地點：機庫 (格納庫)
時間：17:30 ─ 17:55

大神在機庫內，遇上僧，他與他一眾員工有求大神。
僧：「我那邊的年輕人想為秘密武器作實驗。對不起，可以幫我一把嗎？」
大神：
選擇

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
もちろん,よろかんで。	當然好，樂意之至。	↑
いや,遠慮しておきます。	不，免了。	─
(記錄繼承後的專用選擇)爆發とかしませんか。	可不會爆炸吧。	↑↑
Time Over	─	─

僧：「那是兄弟們三日不眠不休的成果。拜托了，大神。」
不過秘密武器失敗告吹。
僧：「多謝啊，隊長。我會教訓他們的，抱歉。」

迫水 典通

地點：日本大使館
時間：17:30 至 17:55

大神走到大使館找迫水先生。
迫水：「大神，來得正好。我正在寫報告，想聽聽你這位巴里華擊團隊長的意見。」
「有關歌莉歌，她是隊員候選名單之外的隊員，你認為她怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
戰力として十分です。	戰鬥力完全沒問題。	↑
動き者です。	是工人。	↓
とてもかわいいです。	好可愛啊。	↓
Time Over	─	─

迫水：「是身為隊長的意見嗎。嗯，大神，我從無打算依賴隊員候選名單，如果有適合人員，你通知我吧。」
「好，說話到此為止。今天就收工…難得有空，一起開開心心去玩吧。」
不過通訊器突然響起，似乎有急事。
迫水：「對不起，大神…真可恨，下次再去玩好嗎。」
大神也離去。

地點：貴賓室
時間：18:00 起

大神經過貴賓室，遇上內裡的格嵐和迫水大使。
迫水：「我與格嵐有交談大人的事，所以才來到這個地方。大神，可以請你移席嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
部屋を出る。	離去。	↑
座席を外に出す。	將座席移到外邊。	↓
Time Over	─	─

迫水：「我意思是請你離去。移席…哈哈，大神還真有趣。你要努力做好工作啊。」

艾朗警官

地點：一階客席
時間：18:00 至 18:20 時發生在歌莉歌的一階客席事件之後，18:20 起則到達該地點後立即發生

大神在一樓客席，遇上艾朗警官。
艾朗：「大神知道嗎？最近，有很多貴族失蹤了。但之後卻沒有要求贖金，似乎不是拐帶…這事件應該有古怪，大神認為怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
やっぱり誘拐では。	應該是拐帶。	↑
怪人のしわざでは。	會否是怪人所為？	─
警部の推理と同じです。	警官說得對。	─
Time Over	─	─

艾朗：「這巴黎越來越亂，代我提醒格嵐小心。那麼我走了。」

德露管家

地點：寶美邸正門 (ブルーメール邸玄關)
時間：17:30 至 17:55

大神經過寶美邸，於是順道入內，遇上德露管家。
德露：「大神，其實我還有很多事教你。你認為在我們家工作，什麼令你有最大得著？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
貴族の生活です。	貴族生活。	↑
そうじの仕方です。	打掃方法。	↑↑
メイド服の著方です。	女傭服的穿法。	↓
Time Over	↓	─

寶美：「是那樣嗎…那麼，大神，我也要回去工作了。你今後也要努力啊。」
「在寶美家內生活的經驗一定有助你的人生。那麼，再見了。」

8. 獅子獸雷奧，男子漢的決鬥

黃昏六時，大神在市內逛了一會，接到格嵐的通訊，有事召見。大神於是往主管室去。
格嵐：「來得正好，我相約了迫水大使在貴賓室，要離開一會。剛巧美露不在，你可以幫忙打理秘書室一會嗎？」
大神應允，替格嵐看管秘書室。但由於太過空閒，大神在不知不覺中入睡。
意識朦朧中，大神聽到莎兒的聲音：「大…神…起身啊，大神。」
大神看看窗出，原來已是晚上。
莎兒：「大神很累吧。今天在姬絲莉姐姐家工作了一整天。」
美露：「表演完結了，你回家休息吧。主管請你明早到指令室去。」
莎兒：「大神，晚安。」
美露：「辛苦了。明天請不要遲到。」
在姬絲莉家工作了好一段日子，大神終於可以回家好好休息，正好為明天一場未知之戰做好準備…
大神睡得安寧的同時。在巴黎一處黑暗的地方中，一班貴族正為自己的安危而擔驚受怕。貴族們身處在一個不為人知的地下監獄，而在他們面前的是一位穿著高尚西服的紳士，一位擁有獅子面孔的男仕…
獅頭紳士：「可恨的人類。爬在地上醜陋地生活吧。污穢的人類無資格稱為貴族。高貴的只有本王一位。」「聲稱是貴族的無知人們…你們是罪。」
「對罪一定要加以懲罰。用那要求死般的屈辱呀…下一個目標…」
獅頭紳士一轉眼，變身成人類模樣，他不就是力修伯爵！
力修：「姬絲莉•寶美。我會在你驕傲的面孔上刻上屈辱。」
根據大神之前觀察到力修的奇怪舉動，他果然不是普通人…而姬絲莉，將成為他下一個目標…

第二天清早，大神、艾莉卡與歌莉歌依時到達劇場內的指令室。
艾莉卡睡意未清：「呀…格嵐，這麼早有什麼事啊？」
格嵐：「美露、莎兒，給他們看看那照片。」
美露傳過照片給大神們，
美露：「這些是最近失蹤那些貴族們的照片。」
莎兒：「巴黎的名門名族在晚上相繼消失。」
歌莉歌指著圖中一張照片似曾相識的相中人：「咦，這人，好像在哪裡見過的。」
艾莉卡：「真的啊！中間那相片！那位，大神。在姬絲莉家的。」
大神看過照片，那個紅色頭髮，穿上紳士服的武夫，不就是…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
リッシュ伯爵か。	力修伯爵！	↑	↑
タレブー婦人か。	德露女仕！	─	─
ロランス卿か。	羅侖氏公卿！	─	↓
Time Over	─	─	─

格嵐：「怎麼了，你們見過力修伯爵嗎？」
艾莉卡：「嗯。他是姬絲莉家的客人。」
歌莉歌想來有氣：「是十分討厭的傢伙。」
格嵐：「那就奇怪了。力修伯爵早在一星期前失蹤了。」「還有，我與伯爵有過一面之緣，他是有修養的紳士。」
艾莉卡：「奇怪…難道…力修伯爵是怪人？」
歌莉歌突然記起今天是力修與姬絲莉的聚會：「一郎，力修伯爵今天好像會到姬絲莉家。」
種種跡像，令大神回憶起力修的奇怪行徑：「是了！姬絲莉有危險！」
艾莉卡：「來吧，大神。」
但格嵐卻出言阻止：「現在還沒有實質証據，要是誤會的話…大神，由隊長你去吧，可不要失禮。」

想到姬絲莉有危機，大神飛快趕到姬絲莉家。幸好，姬絲莉依然無恙。
姬絲莉看到大神情急的樣子：「有什麼事。真煩人，閣下的工作在昨日已完結了。」
大神：「姬絲莉，離開那傢伙，他是…」
一旁的力修驚怕事敗，出言向大神：「我是什麼了？講呀！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
正体をバラす。	揭穿力修的身份。	↑
決鬥を申し入む。	向力修提出決鬥。	↑↑
いきなり殴りかかる。	毆打力修。	↑
Time Over	─	─

大神心想，胡亂出手可能會牽連到旁邊的姬絲莉，於

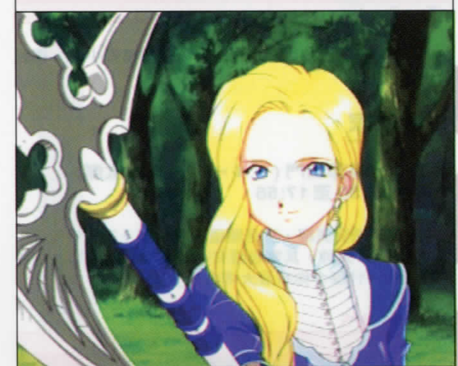














是向力修挑戰。

大神：「我要跟你決鬥！」

力修：「…好。你那麼堅定，我也接受。」

大神：「姬絲莉，我一定會保護你。」

雖仍未知道詳細情況，不過姬絲莉已深受感動：「隊長…」

在姬絲莉家的決鬥場中，大神選用了黑鬼會一戰中，米田一基贈予的愛刀「神刀滅卻」，與使用西洋劍的力修對峙，在桅杆上展開決鬥。

力修出言挑釁：「真會使用奇怪的武器。不過，我不會手下留情…」

大神：「正好！」

在決鬥場岸邊，姬絲莉暗暗為大神打氣。

姬絲莉：「馬步毫無瑕疵…與我決戰那時候完全判若兩人…」

回到決鬥場上，力修：「一分鐘解決你，來吧！」

力修以西洋劍刺來，

大神：

Double LIPS 1

選擇	中譯
後しろに避さける	向後避。
横に跳ぶ。	橫跳。
Time Over	一(中劍受傷)

接著，力修又一記橫斬，

大神：

Double LIPS 2

選擇	中譯
彈き返す。	反擊
受ける。	擋格
Time Over	一(中劍受傷)

大神伺機反擊，終於找到機會。

Double LIPS 3

選擇	中譯
斬る。	斬。

註：無論選擇如何，大神最終亦會戰勝。

憑著鬥志與高超劍術，大神戰勝力修。

姬絲莉在岸邊：「那斬擊…沒有錯，那才是隊長真正的力量…」「那時候，隊長是在讓我嗎…」

桅杆上，力修受傷，西洋劍脫手，但他仍不服輸。

力修：「無，無理由…我竟然會輸給普通人！」

大神：「普通人？」

力修：「無錯！」

力修搖身一變，變身成獅子怪人，格嵐的推斷沒有錯。

獅子怪人：「我名雷奧，這地上唯一絕對的貴族！…我絕不原諒你！」

在岸邊的姬絲莉嚇了一跳：「怎，怎會…伯爵竟然是怪人…」

又回到桅杆上，雷奧：「給我記著！我一定要你還清我這身創傷的仇。」

雷奧轉身逃走，大神追到岸邊，還是被他逃脫。

姬絲莉走往大神身邊，十分憤怒：「是怎麼回事！隊長！」

「決鬥時，你因為我是女人，所以手下留情吧！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ちがう……そうじゃない。	誤會了…不是。	↑↑
……俺にもわからない。	……我也不清楚…	↑
Time Over	一	一

姬絲莉：「那即是怎樣！講！」

大神：「如果去傷害要保護的東西，那不是很傻嗎？姬絲莉…」

姬絲莉：「不要再講！」

…姬絲莉拿起愛斧，一記往大神頭上劈去…

大神不躲不避，一個轉晴，姬絲莉的斧頭停在大神眼前，她終於也肯承認大神一郎。

姬絲莉：「…日本的男仕真堅強…那就是武士嗎…」

大神：「姬絲莉…我會守護你保護的東西，那就是我的手法…」

姬絲莉非常感激：「隊長…雷奧有古怪，不如先回去《les CHATTES NOIRES》好嗎。」

大神：「好，趕快。」

姬絲莉：「遵命。」

大神與姬絲莉通過秘密通道回到指令室之時，花組各位成員亦已集合。

格嵐：「大神你揭穿了怪人的身份，我們才知道他們基地所在。」

「美露，莎兒！報告狀況。」

美露：「係，主管！地點在麥斯迪監獄，貴族們被囚禁在那裡。」

莎兒：「不過，那裡只能由下水道進入。」

美露：「下水道有一道強硬的門，無可能摧毀，不開門就不能進內。」

姬絲莉：「我知道下水道有兩枚鑰匙可以開啟大門。」

美露：「也有另外一個方法，解除地底的裝置也可以開啟大門。」

格嵐：「由你決定吧。」

大神：

選擇	中譯	後期影響
二つのカギで扉を開けるぞ。	用兩枚鑰匙開啟大門	作戰 A
解除裝置で扉開けるぞ。	解除地底的裝置。	作戰 B

※建議選用作戰 A

姬絲莉：「隊長，請命令。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌	姬絲莉
巴里華擊團，出撃せよ。	巴里華擊團，出擊。	↑	↑	↑
グリシーヌ,戰の準備をせよ。	姬絲莉，準備作戰。	一	↑	一

姬絲莉：「以寶美家的名譽為誓，我一定要與那男人作個了斷！」

巴里華擊團：「巴里華擊團，出擊。」

登上紫電號，在大神帶領下，華擊團各名成員到達了下水道。知道行裝敗露，雷奧早在那裡埋下伏兵。

下水道內，

艾莉卡：「又黑暗，又潮濕，好討厭。」

歌莉歌：「即使弄污了光武，只要清洗也會回復潔淨，無問題的！」

姬絲莉：「盡可能，我也不想弄污…」

各位成員交談中，美露傳來指示，大神也指揮大家出擊。

大神：「各位，要去了！」

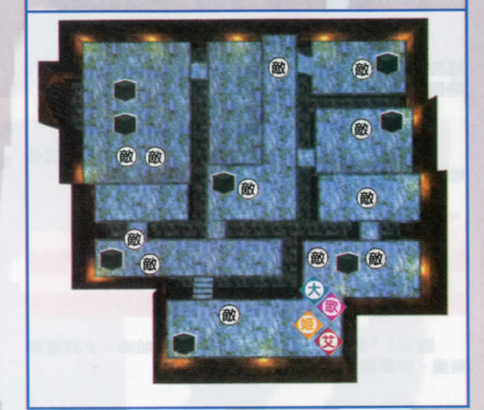
戰鬥開始

第一輪戰鬥

作戰 A

勝利條件：奪取兩條鑰匙

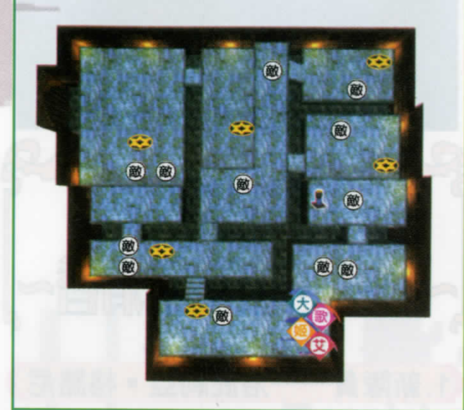
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥要點：
☆ 善用大神與姬絲莉的合體必殺技
☆ 由今場戰鬥起，大神用擋格(かばう)指令保護姬絲莉可提升好感度
☆ 兩條鑰匙藏在地圖的貨箱內，接近藏有鑰匙的貨箱時，記錄咭會發出聲訊，摧毀貨箱即可取得鑰匙，但摧毀錯的貨箱後會受傷

作戰 A

勝利條件：解開所有魔法陣
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥要點：
☆ 善用大神與姬絲莉的合體必殺技
☆ 由今場戰鬥起，大神用擋格(かばう)指令保護姬絲莉可提升好感度
☆ 踏上魔法陣即可解除封印，但要留意必須待魔法陣呈藍色時才踏上，不然會嚴重受傷

第一輪戰鬥事件

艾莉卡

出現條件：
作戰 A：故意讓艾莉卡摧毀假貨箱
作戰 B：故意讓艾莉卡踏上未呈藍色時的魔法陣

戰鬥中，艾莉卡誤中陷阱，受了點傷。
艾莉卡：「呀，失敗了？大神…今次的作戰真煩人～」
大神：
Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
適當にがんばろう。	努力吧	↑
慎重に行動しよう。	慎重行動吧	↑
エリカくんは待機していてくれ。	艾莉卡，你在那裡站著別動	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「好，大神，我會努力。」

姬絲莉

出現條件：第三回合，姬絲莉移動時

姬絲莉：「你在寶美家工作了好一段時間。雖然你擁有貴族的心，但貴族生活是第一次吧？」
大神：
Normal LIPS

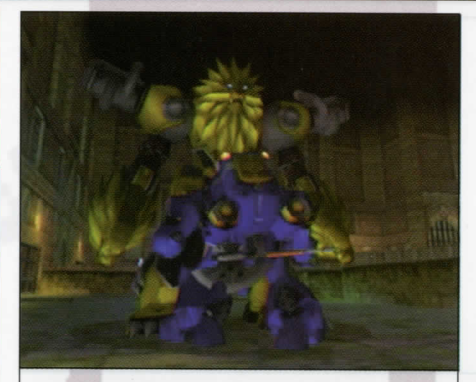
選擇	中譯	艾莉卡
いい經驗になった。	那是良好的經歷。	↑↑
俺の生涯の汚點になったよ。	是我人生的污點。	↓
おムコにいけなくなったよ。	我不能當新郎了。	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「我…不會再受寶美家束縛。我會接受新挑戰，鍛練自己。到時，可能也要你相伴。」

歌莉歌

出現條件：大神機與歌莉歌機相靠

歌莉歌：「呢，一郎。光潔如新的光武漸漸變骯髒了。」「要辛苦維修班各位哥哥清理了…」





大神：
Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
歸ったら、一緒に洗おう。	回去後，一起清洗吧。	↑
整備班にがんばってもらおう。	維修班各位要加油。	↓
汚れは俺たちの勳章さ。	骯髒是我們的勳章。	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「是呢，骯髒的話，清洗便行了。好，上吧！我會努力。」

戰鬥完結

9. 真正的貴族

戰鬥後，大神們終於打開了下水道的監獄大門。大神們看著前面的下水渠
艾莉卡：「被囚禁在這種地方…要快些拯救他們！」
但姬絲莉有點兒抗拒：「嘔…不進入下水渠便進不入嗎…」
大神：「…不知道雷奧何時會回來。姬絲莉，對不起，你在這裡看守好嗎？」
大神無意中關心自己，姬絲莉有一點驚訝：「呀，呀…遵命。」
艾莉卡：「對不起，姬絲莉…拜托了。」
歌莉歌：「那麼，我們去了。」
姬絲莉看著大神們的背影：「嘿，果然沒有猶豫便跳下去…反而，我…在要拯貴族們的時候，卻竟然不知覺地猶豫了。」雖然了解真正貴族的心，也沒有實質行動…」
姬絲莉灰心地回身，看看下水道的情況。眼前的，是一個龐大的身軀。
是雷奧回來了，駕駛著獅子型蒸氣獸《猛獸Marche》的雷奧！
姬絲莉驚魂未定，已吃一記重拳，被轟飛到一旁。
雷奧：「哈哈…只有監獄才最適合最膚淺的愚民。我就讓你們再不能出來，替你們封印大門吧！」
雷奧合起手印，畫過魔法陣，大門開始關閉，這樣子，大神與各位再不會回來。一旁的姬絲莉拼起最後的分氣，跳進下水道，盡最後一分力，舉起由上而下關閉的大閘，盡量爭取時間，待大神們回歸。
姬絲莉：「不容你得逞！」
姬絲莉勉力支撐：「呀…」
雷奧：「嗯，有趣…待我觀察人類的耐力可以支撐到何時。」
姬絲莉：「嘿…始終是野獸。這樣便認為贏了嗎？」
雷奧極度生氣，不斷揮拳，猛打姬絲莉。
雷奧：「真悽慘！自稱貴族的你忍受不到這些污水吧！」
為拯救各位成員，姬絲莉打算捨身成仁：「即使我這身體如何骯髒，只要我的心沒有被沾污…我也不會捨棄貴族的尊嚴。」
「不會將那男人…教曉我的貴族真心！」
雷奧：「我就讓你像野獸般伏在地上！」
姬絲莉：「隨得你吠！」
雷奧玩過夠，準備施予致命一擊：「講得好…那麼，去死！」





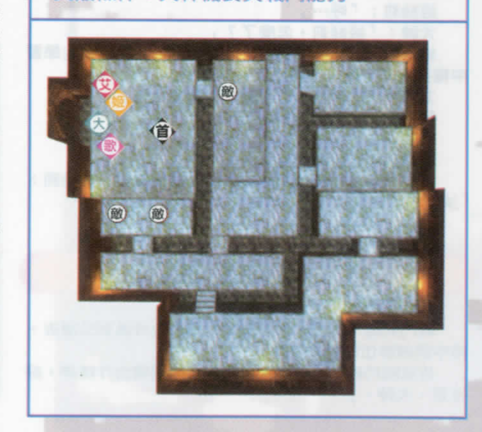
「呀呀」一聲慘叫，但那並不是姬絲莉的聲音，而是由雷奧所發出。
「久等了，姬絲莉…讓你單獨受苦，對不起。」
大神一郎在千鈞之際趕到，轟開了雷奧的重擊。
姬絲莉始終口硬，嘴角露出微笑：「嘿…多管…閒事。」
大神與雷奧對峙之間，艾莉卡與歌莉歌扶起了姬絲莉。
歌莉歌：「放心好了。貴族們已安全。」
雷奧：「哈哈，混蛋，你知道那女人的真本性嗎？那傢伙是個自已跳往下水道的下鄙女人，她完全沒有半分貴族氣質！」
大神：
Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
そんなことはない。	沒有那回事	↑↑
下眾なのは貴樣だ。	下賤的是你	↑
Time Over	—	—

同伴受辱，大神馬上反擊。
用刀尖指向雷奧：「沒有那回事！不惜犧牲自已，心靈是何等崇高，那就是最好証據…姬絲莉完全明白貴族的心。」
姬絲莉：「隊長…」
雷奧知自己理虧，馬上發難：「開玩笑！非貴族的你知道什麼！」
「那麼，誰才是真正的貴族，就由我這蒸氣獸《猛獸》去証明吧！」
對話期間，姬絲莉已回氣，擺好架勢，準備與雷奧一決雌雄。
姬絲莉舉行愛盾，手上斧頭作勢一揮，道：「求之不得！你那壞根性…由我收服你！」
大神：「好！各位，去了！」
華擊團：「知道！」

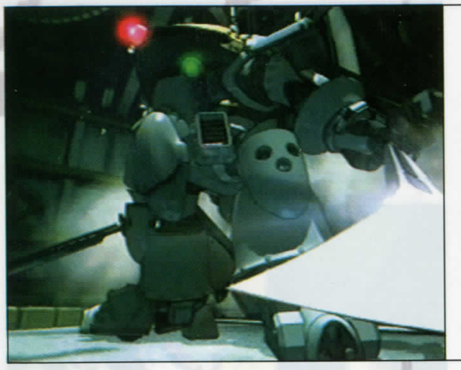
第二輪戰鬥

勝利條件：擊倒雷奧
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力









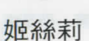




戰鬥重點：

☆ 活用大神與姬絲莉的合體必殺技
☆ 一開始為先選取為其中一名指定角色擋格，大神攻擊完畢後，可派該名角色單獨與大神站在前列，誘導雷奧使出必殺技，兩名角色可免卻受傷，將減害減到最低。

第二輪戰鬥中事件



姬絲莉

出現條件：姬絲莉攻擊雷奧

雷奧：「姬絲莉，寶美！你也身為貴族，為何你會聽從他人的命令。貴族是所有人生的至尊！被他人命令，是一種屈辱！」

姬絲莉：「嘿…所以你是野獸！不要小看我！」「不蒙騙自己，自豪地生活才是真正貴族的生活方式！」「只會鄙視他人，認定自己的你不會明白！」

雷奧：「不要再廢話！那就用我的生存方法…殺掉你！」

出現條件：大神機與姬絲莉機相靠

姬絲莉：「隊長…對不起，可以只將通訊與我連接嗎？」

大神：「是，好了。」

姬絲莉：「…隊長，剛才，多謝。得救了…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
どういたしまして。	唔駛客氣。	↑
まあ,仕事だからな。	是工作嗎。	↓
……なんのことだい。	…是什麼事？	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「感激你。」「嘿，讓雷奧那白痴看看我的真正力量！」

戰鬥完結

戰鬥完畢，大神們擊倒雷奧，蒸氣獸「猛獸」發生故障，不得已蹲在地上。

雷奧：「貴為王者的我竟然會被廢物們擊倒。」「我絕對不承認。只有我才是貴族！吼吼吼吼…」

雷奧悲鳴中與蒸氣獸一同在爆風中消失。

姬絲莉：「呼…」

大神：「姬絲莉，怎麼了？」

姬絲莉：「觀閣下的武士之心，身為貴族的我在學習中種益良多。以後也拜托了，隊長。」

艾莉卡：「喂喂，門面話就到此為止…」

歌莉歌：「做例牌那個吧…」

姬絲莉：「嘿…冇辦法，來吧！」

姬絲莉：「勝利的姿勢，」

大神與各位成員以姬絲莉為中心擺出英姿，姬絲莉：「決定！」

10. 新的姬絲莉

戰鬥完結，翌日，大神如常約會各位成員到公園去，暗中訓練隊伍的合作精神。

格嵐剛巧經過：「原來你們在鍛練團體合作精神，好主意，大神。」



格嵐向各位訓示：「各位，這不是遊戲。是強化合作精神的題目，要認真！」

大神想保守秘密，暗中訓練，但格嵐不知情，一語向各位成員道破。

大神：「等，等等啊，主管。說出來就…」

歌莉歌：「是那樣嗎？一郎，頭腦真好！」

姬絲莉卻十分平靜：「嘿，我由最初便知道。」

艾莉卡：「下，早知道？那怎不告訴我？」

但姬絲莉原來只是開玩笑：「…開玩笑罷了。」「來，繼續吧。艾莉卡，歌莉歌，你兩個同時上吧。」

經過先前一役，姬絲莉已完全認同了大神，還找到了自己的新人生意義，改變了她自己。

格嵐也為之一驚：「那姬絲莉竟然會開玩笑，可謂出乎意料。」

大神回看公園內，姬絲莉打開了心結，與艾莉卡和歌莉歌打成一片。毽球比賽中，三人互相用墨水將大家畫成大花面。

姬絲莉還邀請大神：「隊長要一起來嗎？要鍛練合作精神可要一起玩啊。」

大神：「那我也參加。」

姬絲莉好像從艾莉卡與歌莉歌裡沾染了一點淘氣：「那麼…決勝負吧！不會手下留情的。」

經過一役，巴黎又再回到和平。姬絲莉的心如藍天般回復開朗，巴里華擊團各名成員的感情邁進了一大步，玩樂中，櫻大戰3第三話亦完滿結束。

次回預告

「什麼刑期千年的大禍，什麼巴黎的惡魔…嘿，要我為和平而努力…下一話，櫻大戰3～賊匪•玫瑰的清香～。嘿，我無意思聽你們開玩笑！」



第四話 ～賊匪•玫瑰的清香～

1. 新隊員——洛庇莉亞•格路尼

巴黎的深夜上，一名銀髮少女詭秘地聳立在一個房子上。

少女：「好美的月色…」「這就是『雷姆』的屋園嗎…好…」

少女不知幹了什麼，遠處即發生爆炸。

少女：「嘿嘿…好愉快呢…」接著又仰天長笑，消失在警員們的槍擊聲中…

與雷奧一戰後過了好些日子，大神們又來到指令室覆命。

格嵐抱著如舊拿破侖：「看這檔案。是巴里華擊團的候選隊員表。」

「歌莉歌一事歷証了一般市民當中也有持有靈力的人。所以。」

歌莉歌：「是嗎…我也可以有後輩！好開心。」

艾莉卡：「是呢。我也希望作為前輩學習。」

歌莉歌：「不行啊。艾莉卡要指導新人。」

艾莉卡與歌莉歌興奮之時，銳眼的姬絲莉看到格嵐此舉目的，

道：「不是時候開心！格嵐係認為我們戰鬥力不足。閣下認為怎樣？現在真的不足嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	格嵐
ああ,今のままでは戰力不足だ。	是，現在確實不足。	—	—	—	↑
いや,今の戰力で十分だ。	不，現在就好了。	—	↑	—	—
俺がいれば大丈夫だよ。	有我在無問題的。	↑	↓	↓	↓
Time Over	—	—	—	—	—

姬絲莉：「…我明白了。不過，我想隊長知道一件事。保護巴黎是一件崇高的任務。請你錄用有氣質，懂禮節的新隊員。」

格嵐：「這檔案的孩子也不錯，不過我推薦這邊的。」

格嵐將今天的報紙遞予大神。大神翻開報紙，與隊員們一起閱讀，內裡刊登的是昨晚一宗爆竊案。

大神：「昨晚，雷姆伯爵別墅被兇徒施爆，巴里警員將洛庇莉雅逮捕…這是…」

格嵐：「你真遲鈍，大神，你不是才剛讀完新隊員的名字嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
ロベリアを隊員に。	洛庇莉亞？	↑
レイモン卿を隊員に。	雷姆公卿？	—
巴里市警を隊員に。	巴黎市警？	—
Time Over	—	—

格嵐：「是洛庇莉亞啊。這是雷姆邸被襲時的相片，樣子不錯吧。」

「如果將她所有罪狀合起來，所有罪名刑期總共有1000年。」

聽到刑期1000年，各人都嚇了一驚。









艾莉卡：「嘩…真長命…」
姬絲莉：「要那種奸賊加入，認真嗎…」
格嵐：「我認真的。這洛庇莉雅是相當的靈力使者。」
艾莉卡帶點兒擔心地：「可是…如洛庇莉亞不答應呢？」
格嵐：「那麼就這麼說吧，『如果與巴里華擊團合作，可減免你的刑期。』」
歌莉歌不悅地：「與這壞人交易嗎？」
姬絲莉亦然：「我不喜歡！可不會與壞人交易！隊長也這麼想吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	格嵐
自分もグリシーヌに贊成です…	我也贊成姬絲莉…	↑	—
支配人の考えもわかります…	我明白主管所想…	↓	—
新隊員の話はなかったことに…	就當沒有新隊員這番話吧	—	↓
Time Over	—	—	—

格嵐：「倒不如先與她對話再說吧。洛庇莉雅現由『辛迪』刑務所收監。」
「大神，我會向獄長傳話。一個小時之後，相信便可與洛庇莉雅會面。」
歌莉歌也嚷著要去：「一郎去的話我也去！那麼危機，不能讓你一個人去。」
艾莉卡也有打算：「我也去！一定要導洛庇莉亞回正道。」
姬絲莉：「…我也同行。」
大神：「好，那麼，一小時後在劇場前集合。解散。」

2. 第一段自由時間(13:00—14:00)

艾莉卡

※在浴室惹怒艾莉卡後，除關連事件以外，否則不會遇上艾莉卡任何事件

地點：教會
註：艾莉卡連鎖事件三

大神走到教會，神父再請大神懺悔。
懺悔室，內裡主持的仍是艾莉卡，他還沒發覺跟前的人就是大神。



艾莉卡：「你來了！今天，我會聆聽你的罪。」
「嗯，你是之前那人！今天也請多多指教。那…迷途的羔羊啊，道白吧。」
大神：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯
食べ物に好き嫌いのあること。	我揀飲擇食。
遅刻の多いこと。	我經常遲到。
忘れ物の多いこと。	我十分善忘。
Time Over	—

艾莉卡：「只要每天生活…都充滿笑害，才是最寶重。」
「神經已寬恕你。」「那麼…今天的懺悔到此為止，如果還有事…」
懺悔完結，大神離開懺悔室，怎料被艾莉卡發現。
艾莉卡嚇了一驚：「呀！大，大神！」
「怎麼了？為何你從懺悔室走出來？」「莫非，那經常來…又告訴我懺悔是如何重要的人…就是大神？」「呀…我完全不發覺。」
艾莉卡知道一直對自己懺悔的大神，十分尷尬：「那，那個…我…做得好嗎？」
大神覺得艾莉卡比之前進步多了：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカくんの話に感動した。	艾莉卡的話，我感到十分感動。	↑↑
もう一人前だよ。	十分出色啊。	
あとは經驗を積むだけだね。	之後累積經驗就可以了。	↑
Time Over	—	↑

艾莉卡：「大神，以後也請多多指教！那…大神…以後…我會自己好好努力。那…我走了，多謝！」

地點：教會
時間：任何時間，連鎖事件三優先發生

大神走到教會，遇上洛尼神父。
洛尼神父十分苦瑙：「呀，大神…你知道艾莉卡在哪裡嗎？」
「到處也找不到司教大人恩賜的扣針，我想艾莉卡可能會知…唉。」
「我有急用，盡可能要讓艾莉卡早些回來…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛尼神父
鐘を鳴らしてみる。	打鐘試試	↑
攜帶キネマトロンで呼び出す。	用通訊器。	—
足で探してみる。	我去找她。	↓
Time Over	—	

洛尼：「是了…試試打教堂的鐘吧。對不起，我去打鐘，請你到外邊看看。」
教會鐘聲噹噹響起，艾莉卡果然回到教會。
艾莉卡：「你找我嗎？神父？」
「那扣針？我見到嬰兒哭不停的，借給麵包屋的嬸嬸了。」
「小嬰兒也十分喜歡，馬上便笑起來…真好呢。」
洛尼：「要，要快些取回來。」
要照顧艾莉卡真不得了，大神那麼想，但艾莉卡似乎不以為意，只要幫到人就好。那是她的優點。
艾莉卡：「是了，我還有事要辦。那麼…失陪了。」

地點：圖書館
時間：13:25前，但姬絲莉的圖書館事件優先發生

大神回到圖書館，又遇上艾莉卡。
大神上前跟艾莉卡打招呼，但艾莉卡沒有回應。
艾莉卡：「呼…」
原來，艾莉卡在睡覺。
大神：「艾，艾莉卡…站在睡了？嗯…有張筆記。」
筆記上：如我睡了請喚醒我」
大神於是喚醒艾莉卡：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(最強)エリカを起こす。	↓
(強)エリカを起こす。	↑
(中)エリカを起こす。	—
(弱)エリカを起こす。	↑
(最弱)エリカを起こす。	—

艾莉卡仍有睡意：「下？呀，是大神…早晨…」
「突意喚醒我，多謝。」「我不行呢。來到圖書館總想睡覺。」
「那，我…還有事要查…失陪了。」

地點：大神家(大神のアパート)
時間：13:00起，於歌莉歌的「市場」事件後發生

大神回家，致電艾莉卡。
主畫面上，艾莉卡：「大神，通訊器的秘密…你知道嗎？」
歌莉歌剛好在時致電大神，歌莉歌：「噯，一郎。在談什麼？」
艾莉卡：「歌莉歌，來得恰是時候。我與大神在談通訊器的秘密。」
歌莉歌：「秘密？也告訴我啊。」
艾莉卡：「實情…通訊器…好像也可以傳送貨物。」
歌莉歌：「真的？怎麼樣？」
艾莉卡：「將貨物推進畫面，那便可以傳送到對方的地方。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
ウソだと思うよ。	是慌話。	↓	—
誰から聞いたんだ。	你從哪裡知道的？	—	—
やってみようか。	試試吧。	—	↑
Time Over	—	—	—

艾莉卡：「我在圖書館的科幻小說中學到的。」
「那我進入畫面了。」
她們真的信以為真…
歌莉歌：「艾莉卡，努力。」
艾莉卡探頭進通訊器，撞了一記，抱著頭：「好痛！撞到頭了！呀…我還在自己的房間內。」
歌莉歌：「艾莉卡，沒有事嗎？剛才的撞擊響得很啊。」
大神：「果然無可能…」
艾莉卡：「無，無問題…不過通訊器真不便。我…收線了。失陪。」
歌莉歌：「通訊器…也不是萬能的。那我也收線了。拜拜，一郎。」

地點：道具室
時間：13:30後

艾莉卡正在道具室打掃。
艾莉卡：「呀，大神。其實…今個星期會由打掃道具室。」
談話中，道具室的道具塌下。
艾莉卡：「呀！好不容易才整理好…又塌下了。」
「呀！全塌下來了，怎麼辦！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
俺も手伝うよ。	我來幫忙吧。	↑	開始打掃，見下文。
エリカくん,しっかりね。	艾莉卡，努力啊。	—	繼續行動。



如選擇幫忙艾莉卡，

Double LIPS 1

選擇	中譯	後期影響
荷物を片づける。	整理雜物	往Double LIPS 3
ホウキではく。	用掃帚打掃	往Double LIPS 2
エリカの様子を見る。	觀察艾莉卡	重新選擇，當中這個選項會消失
Time Over	—	往Double LIPS 2

Double LIPS 2

選擇	中譯	後期影響
ホウキではく。	用掃帚打掃	往Double LIPS 3
ゾウキンでかける。	用抹布整理	往Double LIPS 4
エリカくんの様子を見る。	觀察艾莉卡	重新選擇，當中這個選項會消失
Time Over	—	往Double LIPS 4

Double LIPS 3

選擇	中譯	後期影響
ゾウキンでかける。	用抹布整理	往Double LIPS 4
掃除道具を片づける。	整理打掃道具	事件完結
エリカの様子を見る。	觀察艾莉卡	重新選擇，當中這個選項會消失
Time Over	—	往Double LIPS 4

Double LIPS 4

選擇	中譯	艾莉卡
掃除道具を片づける。	整理打掃道具	—
(中途出現)最後の仕上げをする。	做最後步驟	—
エリカの様子を見る。	觀察艾莉卡	↑
Time Over	—	—

打掃途中，雖然艾莉卡打翻了不少道具，不過終算完工。艾莉卡最後看看大神的成績。

如每個回合都有觀察艾莉卡

艾莉卡	↑

如成功完成打掃(用最多工序的打掃方式，例1,1,1,2)

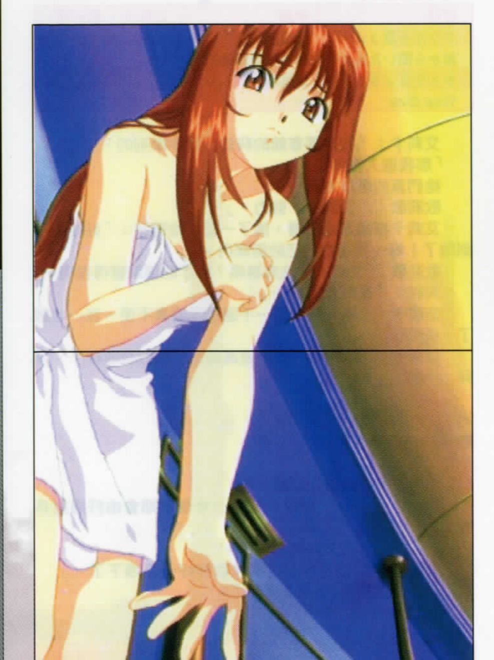
艾莉卡	↑↑

艾莉卡：「呼…滿身都是塵埃和汗…今天算是這樣吧。我走了。」

地點：浴室(シャワー室)
時間：13:45 起，經過道具室時件後則馬上發生

大神聽到浴室內洗澡的聲音，而艾莉卡的衣服則在一旁。

大神：



Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
体が勝手にシャワー室に……	身體本能地進入浴室…	進入浴室
外に出よう。	離去	繼續行動
Time Over	—	繼續行動

如選進入浴室，

大神進入浴室，失手被艾莉卡發覺。

艾莉卡：「丫！偷窺賊！」

大神：「我還未看到…」

眼前一黑，大神隱隱聽到艾莉卡的聲音。

艾莉卡：「…神…冇…事嗎，大神。」

「大神，冇事嗎？還生存嗎？回應嚟！」

大神伏在地上，看到艾莉卡雙腿，記起自己被艾莉卡用水桶擲中。

大神心想，可能扮作不醒人事會比較好。

大神猶豫是否往上望：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡	後期影響
(弱至最強)上を向く	↓↓	見下文
(最弱)上を向く	—	繼續行動

艾莉卡：「大神，你清醒嗎。不過…不用向上望回應我啊！」

「真的！可不能只想著好色的事啊。」

艾莉卡十分傷心，也有點想哭：「泣…偷窺我洗澡…想不到大神是那樣的人…」

「你，你快些離去！」

※ 事件仍事後話，請參考莎兒的「電梯前」事件及艾莉卡以下事件

地點：茶座(カフェー)‧餐廳(レストラン)‧市區酒吧(バー)公園
時間：偷窺艾莉卡洗澡後

大神找到艾莉卡，馬上為浴室一事向她道歉。

艾莉卡眼有淚光：「泣…什麼事？偷窺仕奉神，清純的我洗澡的大神！」

大神：「對不起，艾莉卡。」

艾莉卡：「泣…直至當新娘為止，我本想保持清白之身…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
本當にすまなかった。	真對不起。	—
……きれいだったよ。	……好美麗啊。	↓
俺が責任をとるよ。	我會負責任。	—
Time Over	—	—

艾莉卡：「如果要賠罪，你會為我買『李』家的布甸給我嗎？」

大神：「當，當然可以啊。」

艾莉卡回復開朗：「『李』家的布甸十分受歡迎，不排上五個小時可買不到。」

大神：「我，我會買的。」

艾莉卡：「那麼，我原諒你。布甸就拜托了。要承諾不可再偷窺啊。」

大神總算得到艾莉卡原諒。

地點：警察署
詳見花火一表。

姬絲莉

地點：圖書館
時間：13:25 前
註：姬絲莉連鎖事件一

大神進入圖書館，剛巧遇上姬絲莉，她正在看書。

姬絲莉：「整理家裡的書庫時， 偶然找到這本記載了寶美家歷史的古籍…」

「嗯…在書庫找到的只有這下卷…我讀你聽。」

「我寶美家之血以這法國為母親，踏上新的道路。我們被法王委予公爵之位，自此成為巴黎的守護神…」

「…記載十世紀初，我祖先到達法國。之前，我們本應在北歐海洋，身為維京而繁盛興起。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
昔から繁栄してたんだね。	以後開始就很光輝呢。	↑
バイキングの時代って。	維京的時代？	—
上巻は讀んでないのかい。	未讀上卷嗎？	—
Time Over	—	—



姬絲莉：「沒有上卷也沒有辦法…首先，就從下卷開始吧。下卷裡，說不定藏有一些暗示。」

「那我先走了。有關這卷書，我會在這圖書館調查…那麼，再見。」

地點：作戰指令室
時間：13:25 前

指令室內，姬絲莉仍然不忿格嵐拉攏洛庇莉亞加入。

姬絲莉：「我在調查洛庇莉亞，想知道為何格嵐那麼希望她加入。」

「有的只是犯罪紀錄…看到資料就令人生氣！」

姬絲莉：「洛庇莉亞那女人…我不認為他適任成為高尚的巴里華擊團成員。」

「關於洛庇莉亞加入一事，你覺得如何？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
役には立つんじゃないんだ。	會幫到手吧。	↓
俺も氣が進まない。	我也不服氣。	↑
きれいな人だといいね……	是靚女就好…	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「光光是靈力高也不能保護巴黎。一定要像我們般擁有崇高使命感才行。」

「……之後，就去找她本人，看看她的資質。」

「如果不得而，即使與洛庇莉亞決鬥也在所不辭。」

「不用擔心。只是清除邪惡的芽罷了。不要麻煩閣下…那麼，失禮了。」

地點：茶座
時間：13:30 後
註：姬絲莉Mini Game

大神走到茶座，姬絲莉正在那裡下棋。

姬絲莉：「哦，閣下嗎。來得好。」

「我在下棋。很考頭腦的，閣下也試試嗎？」

大神：

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
グリシーヌとバズルで遊ぶ。	與姬絲莉下棋	↑	迷你遊戲開始
また今度にする。	下次吧	—	繼續行動



姬絲莉迷你遊戲
～THE TRACE WALKER～
～軌跡之人～

模式	中譯
ゲーム開始	開始遊戲
テストプレイ	試玩遊戲

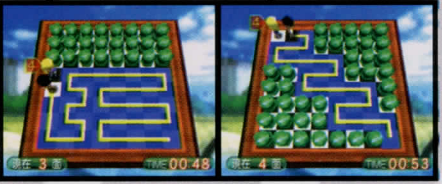
條件	姬絲莉
完成全10關	↑↑
完成5關或以上	↑
完成4關或以下	—

玩法：
棋盤遊戲，棋盤分為多格，途中有一些障礙物，及四枚數字棋，玩家必須順次序通過1，2，3，4四枚棋子，途中不可回頭，玩家並要經過棋盤上每一個方格，方可過關。

各關破解法：

Stage 1　Stage 2

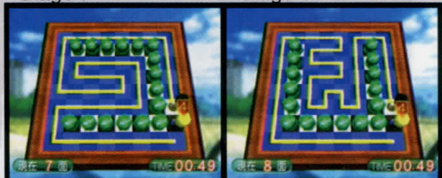
Stage 3　Stage 4



Stage 5　Stage 6



Stage 7　Stage 8



Stage 9　Stage 10



遊戲完結後，
姬絲莉：「閣下，了得呢！下次，我為你準備一些更難的問題。」
「那麼，我走了。」

地點：市場
詳見歌莉歌一表

歌莉歌

地點：市場
時間：13:25 前

大神經過市場，遇上歌莉歌與姬絲莉。
歌莉歌：「呀，一郎！姬絲莉，一郎啊。」
「美露她總是一人去購物的，所以我們幫忙她。順道搜集動物們的食物。」
大神：「那姬絲莉呢。」
姬絲莉表情很無奈：「……我在幫忙歌莉歌。」
歌莉歌：「玩撲克時輸我了，是那懲罰。」
姬絲莉：「…不單止幫忙。為何還要我收集那些雜菜？」
「妳要的話，我多新鮮的也買給妳。那樣動物們不是更開心嗎？」
歌莉歌：「姬絲莉，錯了！雜菜也是食物，不能浪費。」
「姬絲莉因為富有才會那樣說。一郎也那麼想吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	歌莉歌
コクリコの言うとおりだ。	歌莉歌說得對。	—	↑
グリシーヌの氣持もわかるぞ。	我也明白姬絲莉的意思。	↑	—
どっちの氣持もわかるな……	我體會你們。	↑	↑
Time Over	—	↓	↓

姬絲莉：「我希望動物們可以吃好些…」
歌莉歌：「是呢…姬絲莉也有為動物設想…」
姬絲莉：「…當然了。歌莉歌，我手法與你有少少分別。」
「多得你，閣下。總之…多謝你。」
歌莉歌：「姬絲莉，還要幫忙美露，再努力吧。」
姬絲莉：「嗯，知道了。歌莉歌，很重吧。我替你拿吧。」
歌莉歌：「姬絲莉，多謝！那，一郎，我們去了。」
姬絲莉：「再見，隊長。待會不要遲到啊。」

地點：大神家(大家のアパート)
詳見艾莉卡一表，內容大同小異，之不過今次換成艾莉卡中途加入。

地點：馬戲團(サーカス)
時間：13:45 前，13:25 前於市場一事件後發生
註：如於艾莉卡的浴室事件中惹怒艾莉卡：

歌莉歌	↓

大神往馬戲團，探訪歌莉歌。
大神在叩門：「歌莉歌，在嗎？」
歌莉歌：「嗯，在啊。進來吧。」
大神首次走進歌莉歌的房間，內裡是個馬車廂改建而成的房間。
歌莉歌：「一郎，是第一次吧，進我的房間。」
「隨便看看吧。」





床 x 2
大神：「歌莉歌一個人睡，不會寂寞嗎？」
歌莉歌：「嗯…無問題啊。雖然有時候會感到寂寞…不過有動物們陪我啊。」
「可是…遇上下雨、吹強風的日子，有時會很害怕，睡不著。」
大神：「那麼你下次睡不著時…

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
子守唄を歌ってあげるよ。	我為妳唱安眠曲吧。	↑
俺の家に泊りに來るといいと。	可以來我家睡啊。	↑
一緒に寢てあげるよ。	我與妳一起睡吧。	—
Time Over	—	↓

歌莉歌：「真的？會應承我嗎？一郎，多謝！如果睡不著時，那拜托了。」

椅子 x 2
歌莉歌：「那墊子是之前客人送我的。弄破後，我自己縫好的。」
大神：

選擇	中譯	歌莉歌
大事にしてるんだ。	珍而重之呢。	↑
新しいを買ってあげようか。	我買新的送妳吧？	—
ツギハギだらけでおしゃれだね。	一塊二塊布的，真斑爛。」	↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「嗯，是客人特意送我的，一定要小心用。」
「如果你有衣服破了，我替你縫吧。隨時都可以啊。」

衣服 x 3
大神打量歌莉歌的衣服。
歌莉歌：「那是我自己製的。」
大神：「歌莉歌什麼也在行。」
歌莉歌：「嘻嘻…其實，劇場裡的服裝也是我自己弄的。」
「那服裝也個暗袋，可以裝很多小道具。」
大神翻翻衣服的暗袋，歌莉歌慌忙阻止：「呀，一郎，不可以摸。」
「喵。」拿破崙從衣服跳出，大神被抓了一記。
歌莉歌：「嗯…我想拿破崙幫忙我表演魔術…便帶他來…嗳，拿破崙，到外邊玩吧。」
拿破崙應聲離去，歌莉歌安慰大神：「一郎，很痛嗎，對不起。」

箱子 x2
大神看看歌莉歌的箱子。
歌莉歌尷尬地：「嗯…那裝有帽子…衣服等等啦。」
「真是，一郎。好醜啊，不要看。」
不過大神還是想打開箱子，歌莉歌生氣地：「真是，不是說過不准看嗎！」
「一郎，不理你！」

歌莉歌	↓↓

窗 x 1
大神：「現在是早上，為何要關上窗？」
歌莉歌：「長開著的話，動物會偷偷進來嘍。」
大神：「動物們真喜歡歌莉歌。」

離去
歌莉歌：「嗯，我也要出去。一起走吧。」
在馬戲團前，
歌莉歌：「一郎，你來我的房間，我好高興，多謝你來陪我玩。」
「來我房間的人，一郎是第一個。」「我真的好開心。一郎，要再來玩啊。拜拜！重會見！」

地點：迪拓魯廣場(テルトル場廣)
時間：13:30 後

廣場內，歌莉歌與迫水在餵白鴿。
歌莉歌：「呀，一郎！迫水伯伯也在啊，來，這邊！」
三個人一起在廣場中心，
歌莉歌：「看，迫水伯伯與我一起在餵白鴿。」
迫水：「哦，大神。看見可愛的歌莉歌，自自然然便一







起玩起來。」

歌莉歌：「呢，一郎！一郎也來餵白鴿吧！」

迫水將飼料交給大神：「來，這是白鴿的飼料。洒開後白鴿便過來。」

大神洒開飼料：

Analog LIPS

選擇	歌莉歌	迫水
(最強)エサをまく。	↓↓	↓↓
(強)エサをまく。	↓	↓
(中)エサをまく。	—	—
(弱)エサをまく。	↑	↑↑
(最弱)エサをまく。	—	—

三人一起開心地餵白鴿，一會兒後，

迫水：「我還有事要做，失陪了。」

歌莉歌：「迫水伯伯，好有趣，要再來啊。」

迫水：「哈哈…是呢，那麼，歌莉歌，再見。」

歌莉歌：「那我也來了，大神。」

北大路 花火

地點：花火的房間(花火の部屋)
時間：13:30 前

大神往寶美家探旁花火。

花火的房間前，大神叩見門。房間內：「呀…大神…歡迎光臨…請進。」

大神進入房間。

花火：「我在調查日本的季節。現在，正是日本的梅雨時節。梅雨…的感覺如何？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
じめじめして俺は嫌いだ。	很潮濕，我討厭。	—
情緒があって俺は好きだ。	很有氣氛，我喜歡。	↑↑
Time Over	—	↓

花火：「是呢…聽著雨打的聲音看書…我很喜歡。」

「巴黎6月中，下雨時都很突然…與日本的梅雨有所不同。」

大神：「是呢，如果還有其他有趣事，也告訴我啊。」

花火：「多謝。那時候…請多多指教。」

地點：圖書館
時間：13:30 起

大神走到圖書館，剛巧遇上花火。

花火：「呀…大神。來圖書館看書嗎？」

大神看看圖書館內，發覺書籍四散。

花火：「那…我來到時經已是那樣了…」

「那麼…我去幫忙執搶書本，對不起…」

大神也決定幫忙花火。

花火：「係，係…有大神幫忙，好快便可以完成…嘻」

這時大神的通訊器響起。

大神：

選擇	中譯	花火	後期影響
受ける。	接收	—	接收通訊
受けない。	不接	↑↑	幫忙花火
Time Over	—	—	—

如選接收通訊，

原來是艾莉卡又闖了禍，再次被逮捕。

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	花火	後期影響
警察に行く。	往警察局	↑	—	自動往警察局去
花火を手伝う。	幫忙花火	—	↑↑	繼續幫忙花火
Time Over	—	—	↑↑	繼續幫忙花火

艾莉卡：「多謝，大神。我下次會小心的。多謝。」

如選往警察局：

警察局前，

艾莉卡：「大神，你來了。我又被逮捕啦。」

「我在圖書館一個不慎打翻了書棚，所以…」

搗亂圖書館的原來是艾莉卡。

艾朗：「大神…拜托啊，好好看著這孩子。今天就釋放妳。」

如選幫忙花火：

大神決定不接收通訊。

花火：「…大神，怎麼了？」

大神：「為什麼書本會這系灣落？」

花火：「好像…有一位穿紅色衣服的修女撞倒書棚。那位小姐好像被警察逮捕了…」

大神心中裡有數：(艾莉卡…)

花火：「…再整理好這本書便完成呢。辛苦了，大神。」

「大神，得不幫忙才及早整理完…嘻。」「那…我還想查看其他書…失陪了。」

莎兒

地點：賣店
時間：13:30 前

大神走到商店，

莎兒：「呀，大神！歡迎光臨。」

大神：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話する。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

如選與莎兒談話：

莎兒：「呢，大神。大家也去『辛迪』刑務所嗎？」

「好啊，好啊。很開心似的！也帶我嘍！」

大神：「不行哦。」

莎兒：「耶～～，為什麼？」

大神：

選擇	中譯	莎兒
遊びに行くじゃないんだ。	不是去玩啊。	↑
18歲未滿立ち入り禁止だ。	未滿18歲不得進入啊。	↓
おみやげ買ってくるから……	我會買手信給妳……	↑↑
Time Over	—	—

莎兒：「如果未滿18歲不能進入，為什麼歌莉歌可以去？大神騙人。要買手信回來啊。」「大神往那麼危險的地方…真不得了…要小心…待會不要遲到啊。」

地點：舞台(ステージ)
時間：13:30 後

大神看到莎兒在舞台上練習。

莎兒：「呀，大神，我在練習舞蹈。」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒	
レビューの練習かい。	表演的練習嗎？	↑	莎兒：「呀，嗯…」
俺がコーチしようか?	我指導你吧？	—	莎兒：「練習外…其實，我想也可以減瘦的話…只是順道啊…真的啊。」
※影響美露「秘書室」一事件的選擇			
運動でもしてたのかい。	在做運動嗎？	↓	莎兒：「像是說我肥似的。」
※影響美露「秘書室」一事件的選擇			
本當はダイエットだったりして。	其實在減瘦吧？	↓↓	莎兒：「大神怎知！要是其他人知道，我不放過你嘍！」
※影響美露「秘書室」一事件的選擇			
Time Over	—	—	

莎兒：「那麼，再見。」

※事件仍事後話，請見美露「秘書室」一事件。

地點：電梯前
時間：偷窺艾莉卡洗澡後

找尋艾莉卡，向她道歉途中，莎兒知悉事件，上前找大神。

莎兒：「呀，大神！你真的偷窺艾莉卡洗澡！」

「艾莉卡告訴我的。被大神看見自己的裸體，哭了嘍。」

「艾莉卡，往街上去了…要快些跟她道歉，安慰她啊。」

美露

地點：公園
時間：13:25 前

公園內，大神遇上美露。

美露：「歌莉歌與姬絲莉代我去購物…說我在公園輕鬆一下就好，雖然那麼說…」

「那個…我可以問你一件事嗎？」「歌莉歌和姬絲莉為何要幫我？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
ついでだったんじゃないかな。	順道罷了。	↓
メルくんが好きだからさ。	因為喜歡美露啊。	↑↑
君の笑顔が見みたいからさ。	因為想看到美露的笑顏啊。	↓
Time Over	—	—

美露：「是，是那樣嗎…我…我也…喜歡…她們。」「下次就輪我幫助她們吧。」「難得有這樣的機會，那麼，我沿河邊散散步。失陪了。」

地點：秘書室
時間：13:30 後

大神走到秘書室找美露。

美露悶悶不樂：「呀…大神，怎麼了？」

大神：

選擇	中譯
メルくんと話をする。	與美露談話
自分の評判を聞く。	打聞自己的聲譽
立ち去る。	離去

如選與美露對話：

美露：「不…那…其實…」

「我看到莎兒在舞台練習…與其與我一起擔當司儀，莎兒可能比較喜歡演出，在舞台上表演…」

其實，莎兒只不過想借跳舞減瘦。

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
そうかもしれないな。	可能吧。	
俺は二人でする司會が好きだな。	我喜歡妳們兩位一起當司儀。	↑
ダイエットだったりして。	是減瘦吧。	↓↓
(莎兒的「舞台」時件後影響的選擇)ただのダイエットだよ。	只是減瘦啊。	↑↑
Time Over	—	↓

美露：「我也希望繼續可以與莎兒一起擔任司儀。」

美露：「洛庇莉亞是個危險人物，你要小心。」

格嵐

地點：水邊之橋
時間：13:25 前

大神經過水邊的橋，看到格嵐與迫水大使在橋上閒談。

格嵐：「嗯，是大神嗎。怎麼在這地方？」

迫水：「大神也在散步嗎？今天的天氣真好。」

大神：「主管與迫水大使莫非…

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐	迫水
會議をしていたんですか。	在開會？	↑	↑
大使たちも散步ですか。	在散步？	↓	↓
二人はつきあってるんですか。	在交往？	↓↓	↑↑
Time Over	—	—	—

迫水：「我們襯嗎？」

格嵐：「迫水，如玩笑也要個限度。」

「我們不想被其他人偷聽到說話，所以才選這麼多人的地方。」

迫水：「聲音互相抵消，無可能偷聽，這裡十分安全。」

格嵐：「不要遲到啊。」
迫水與格嵐自有自開會離開，大神也離去。

地點：主管室(支配人室)
時間：13:30 後

大神進入主管室。
格嵐：「大神，找我有事嗎？」
「是嗎…你對洛庇莉亞一事有意見嗎？」「與壞旦並肩作戰…一般都會反感呢。不過…也說不定啊。雖然對孩子們不起。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
いつかわかってもらえます。	一定會明白的。	↑
俺もよい判断とはおもいません。	我也不認為是好的決定。	↓
ロベリアを改心させれば。	如果可以讓洛庇莉亞從善…	↑
Time Over	—	—

格嵐：「大神，只是你，我先跟你說。我…如果為保護這巴黎和平，即使與惡魔合作我也在所不計。」「我決定是否正確就由和平之後才去決定吧。」
「離集合還有時間，你隨便逛逛吧。」

僧

地點：廚房
時間：13:30 後

僧正在廚房內弄小點。
僧：「哦，是隊長。來得剛好。」
「你看到吧。有點兒餓…所以想弄些簡單小點。」「可是，我不懂控制火候啊…來幫幫我，用力拋拋這個煎鑊，翻起這塊牛扒。」
大神用力拋拋：

Analog LIPS

選擇	僧	後期影響
(強)フライパンをふる。	↓	牛扒飛到天花板上…
(中)フライパンをふる。	—	—
(弱)フライパンをふる。	↑	力度剛好

僧：「麻煩了，隊長，那我回到機庫裡了。再見。」

迫水 典通

地點：水邊之橋
詳見格嵐一表。

地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)
詳見歌莉歌一表

艾朗警官

地點：警察署
時間：13:25 前

大神在警察署前遇上艾朗警官。
艾朗心情極好：「喂，大神！你好嗎！哈哈。」
「是呢，終於找到洛庇莉亞，實在禁不住歡笑。」
「終找到洛庇莉亞，之後我也要找個新娘子了。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
結婚してなかったんですか？	還沒結婚嗎？	—
應援しますよ！	我支持你。	↑↑
支配人なんてどうですか？	主管怎樣？	—
Time Over	—	↓

艾朗：「唔，多謝。格嵐雖然好，但我不能獨佔她啊，她已與這個巴黎結婚。嗯，我還要巡邏，失陪了。」

德露管家

地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)
時間：13:25 前

迪拓魯廣場裡，大神遇上德露管家。
德露：「大神，不是大神嗎？」
大神：「德露管家怎麼在這裡？」
德露顯得有點慌張：「散，散散步。大神不用在意啊…大神，你知道寶美家在哪個方向嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
東の方ですよ。	在東邊啊。	—
どっちでしたっけ?	是哪邊呢？	↓
送っていきましょか?	我送妳吧？	↑
Time Over	—	—

大神：「德露迷了路嗎？」
德露：「我從來未試過在寶美家迷路…不過市街實在太過複雜，雖然我不認為自己是方向百痴，但馬上就會迷路。」
「那麼，我失陪了。」

其他

地點：劇場正門(ボーチ)
時間：14:00

閒逛經過一小時，大神準時回到正門與各位集合。

時間：14:05

大神忘記了集合時間，遲到5分鐘才到達正門，姬絲莉出言指責：「你幹什麼？連守時也不懂，下流！」

3.千年刑的銀髮少女

大神在正門與各位集合，浩浩蕩蕩往辛迪刑務所出發。
一段車程，大神們到達。抬頭看，辛迪刑務所尤如一座城堡，守備森嚴，逃犯們可謂插翼難飛。
大神：「那先跟獄長打招呼去。」
收到格嵐通知，獄長早在獄長室內守候各位。
大神：「恕我單刀直入，我們想與洛庇莉亞見面。」
獄長：「…我拒絕。我不容許。」
事件出乎意料，姬絲莉未待大神發問，即馬上質問獄長：「為何？不是約定好嗎！」
獄長：「諸位並不知道洛庇莉亞的可怕。那女人…不，那傢伙不是人類。」
「使用奇怪的幻術，沒有半點良心，她是披著人皮的惡魔。」
「一旦被她成功逃獄，我要負起責任。」
「……總之，我不容許你們與洛庇莉亞見面。給我回去！
大神：

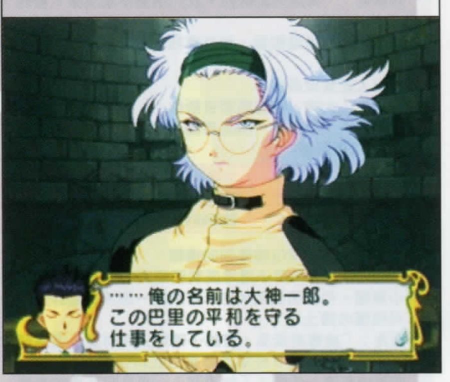
Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌	姬絲莉
何としても面會する。	無論如何也要會面	↑	↑	↑
いったん引き下がる。	暫時離去	↓	↓	↓
(中途消失)泣いて落としにかかる。	哭求獄長	—	—	—
(中途出現)色じかけにかかる。	色誘獄長	↓	↓	↓
Time Over	—	↑	—	↑

最後，堅持不妥協的中旨，加上格嵐再度通牒，獄長態度最終軟化，帶大神們到特製的地下監獄，讓他們與洛庇莉亞對談。
一路前行，大神們踏上長長的回轉樓梯，一身往下層。
獄長：「這特別監獄由外牆由15米厚的金屬，加上金屬合金築成。」
艾莉卡：「嘩…好厲害。雖然我不明白。」
獄長：「不過…還未能放心…那女人可能會逃獄。」
獄長突然停下腳步：「……嗯，這處開始由你們自己行。不過，我不保證你們人生安全。」
獄長神色凝重，大神也屏起氣息，步步為營。
姬絲莉：「洛庇莉亞就在前面…」
再走了好一段路，大神只知該監獄不見天日，陽光不到，也不知到達地深多少米，大神們來到洛庇莉亞的監獄。
大神手執電筒照照監獄，一個女人被扣上拘束衣，身上帶有不少傷痕。雖說是滔天罪犯…大神們始終禁不住同情…
歌莉歌：「好過份…」
聽到人聲，洛庇莉亞轉過身，像伝說般的惡龍在沉醒中被吵醒一樣，雙眼發出異光…那是洛庇莉亞的超能力！異光接而轉化成火炎，熊熊的往大神們撲去。
本能反應下，不知是巴黎華擊團誰人運用自己的靈力，產生出一道靈力壁，將火炎卸去，總言之…總算解決了危機。
大神：「你就是洛庇莉亞•格路尼嗎？」
「我是大神一郎，巴里華擊團的隊長，奉命保護這巴黎。」
洛庇莉亞：「嘿…」
洛庇莉亞不屑的樣子，大神沒有理會，再繼續講述來臨的目的。但話不到半句，洛莉庇亞忽然十分痛苦，身體抽搐，難耐地呻吟。
艾莉卡：「怎，怎麼了！傷口痛嗎？」
「我為你解除拘束衣…讓你舒服些吧。」
事源太過巧合，姬絲莉怕有詐：「等等！可能是陷阱！」
大神也喝令艾莉卡，但已太遲。
話上的拘束器得以解除，關節回復自由，洛庇莉亞一個回身，左手擒著艾莉卡，挾持成人質，右手則從身上拿出收藏已久的小鐵叉，對著艾莉卡的頸上的大動脈，伺機逃獄。
洛庇莉亞：「不許動…稍有舉動，我殺了這女人！」
姬絲莉：「可恨！」
獄長似知悉事件，突然回來：「怎麼了…我收到訊號。」
獄長看到監獄內的情形：「我不是叫你們小心嗎！」
洛庇莉亞：「獄長，你來得好。可以替我打開收容所內所有門鎖嗎？不然…」
大神：「停手，洛庇莉亞！加入我們吧！那你可以回復自由！」
洛庇莉亞：「下？」
大神：「我希望借助妳的力量！」
但洛庇莉亞沒有打算加入：「收聲…怎麼了，你這傢伙？我冇意思聽你們開玩笑。
大神：「我認真的！」















Analog LIPS

選擇	洛庇莉亞
(最強至一般)俺は本氣だ。	↑
(弱)俺は本氣だ。	↓
(最弱)俺は本氣だ。	↓

洛庇莉亞：「答案係NO！我只為自己使用力量。」「嘿…這巴黎變得怎樣，我不會管。」

姬絲莉：「…隊長，這傢伙唔係可以說服的對手。說服沒有用處。」

情況呈膠著，但被挾持的艾莉卡自有主意：「還未可以放棄！大神，就交給我吧！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛庇莉亞
エリカに任せる。	讓艾莉卡辦	↑	—
自分で助け出す。	自己拯救艾莉卡	↑	—
自分で說得する。	自己說服洛庇莉亞	—	↓↓
Time Over	—	—	—

洛庇莉亞：「嘿，多講無謂。不過，我幾喜歡你靠力量行事。」

無法可施，大神最後也只好交由艾莉卡想辦法。」

艾莉卡開始行動：「洛庇莉亞…我現在很幸福。」

艾莉卡語無倫次，洛庇莉亞一頭霧水：「下？」

艾莉卡繼續自己的神論：「我是侍奉神的修女，可以拯救像你這樣的壞旦，是我最大的榮幸。」

洛庇莉亞被艾莉卡一番話刺得心寒：「收聲！我心臟要麻痺了…」

艾莉卡：「神有曰『如被掌摑右頰，那你也要獻出你的左頰…』，如我左邊心臟被刺，我也會獻出我右邊的心臟。」

艾莉卡一片偉論，令在場每一位都冷汗淋漓…

洛庇莉亞：「你在嘲笑我嗎！心臟不是只有左邊的嗎！」

艾莉卡：「也有那種說法呢。」

歪論一片，洛庇莉亞也被弄胡塗了。

艾莉卡：「洛庇莉亞，你並不是壞旦，其實，你是個真正善良的人。」

洛庇莉亞：「亂講！你看哪裡了…竟然可以編出那些蠢話…」

艾莉卡：「那轉個話題…」

洛庇莉亞：「妳不要自說自話！」

艾莉卡：「洛庇莉亞哪裡善良嗎…」

洛庇莉亞：「怎麼又是那個話題！」

洛庇莉亞被艾莉卡弄得精神錯亂，不自覺推開艾莉卡，大神知道：「是機會了！」

姬絲莉：「知道！」

歌莉歌：「嗯！」

洛庇莉亞：「弊！」

料不到…洛庇莉亞竟然會被艾莉卡收拾…洛庇莉亞真可憐…

同心合力，各位替洛庇莉亞載上拘束器，事件終於平息。

歌莉歌：「艾莉卡，無事嗎？痛嗎？」

艾莉卡：「係，無事。洛庇莉亞是好人。」

洛庇莉亞：「嘿…」

姬絲莉：「這賤婢還是那樣子較襯！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
もう一度,說得する。	再說服洛庇莉亞。	↓
說得をあきらめる。	放棄。	—
怒らせてみる。	惹怒洛庇莉亞。	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞沒有動搖：「嘿…天真。」

大神只好放棄，帶同各位離去。但艾莉卡請各位留下。

艾莉卡：「各位，等等。」

轉而蹲在洛庇莉亞身旁。「洛庇莉亞，你受了傷。不要動…」

艾莉卡雙手合什，利用治療能力為洛庇莉亞療傷。

洛庇莉亞為之驚奇：「你，你…」

艾莉卡：「完成。各位，久等了。」

歌莉歌：「這種人，不用為她治療啊。」



艾莉卡：「不能棄有需要的人於不顧…」

姬絲莉：「善良是好事，不過要懂選擇對手，方才險些就被殺。」

艾莉卡心地善良，是好事，大神也不責怪，與各位離去。

回到收容所的正門，遇上前來的格嵐。

格嵐：「我收到獄長連絡，你們真亂來。」

「怎樣？洛庇莉亞有機成為伙伴嗎？」

歌莉歌：「我不要。才不想與那種人並肩作戰。」

姬絲莉：「靈力甚高，但始終是壞旦。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
俺は仲間できると思います。	我認為可以。	↑	—
俺も不可能だと思います。	我認為無可能。	—	↑
Time Over	—	—	—

格嵐：「相信那傢伙會花我們一點時間。大神，你就在這裡住一段子吧。」

繼女傭一職，大神又的人生又寫上新一頁，今次，他要在監獄生活好一段日子。

4. 藝術

隨三役怪人之戰，巴黎每一個深夜都是新一個怪人出現的先兆，當晚…某藝術館內，又有一個怪人在作惡。

漆黑的藝術館內，一名高貴的金髮美女在打量每一幅價值連成的名畫。黑色開胸晚裝，胸口前一個羯子紋身，一束長髮分成兩束左右散開，既詭異也不失淘氣。

少女：「晚上變寧靜呢。難道洛庇莉亞那小無賴被逮捕了？也好。就由我自己完成自己的藝術。」「這幅畫，缺少了什麼呢？」

少女一爪撕開掛畫：「是這樣…再裂點一點更見美麗…」

少女再加一爪，似心滿意外，會心地微笑：「嘻嘻…變美麗了。最後，加上簽名…『娜迪兒』。」

娜迪兒繼續在藝術館破壞，這可愛少女…不會是今次的怪人吧…

5. 逃獄

大神奉格嵐之命在監獄內留宿，監視洛庇莉亞，長夜漫漫，大神好不容易渡過了一天。

大神：「儘管是格嵐有命，還想不到真能讓我在監獄內留宿…」

正惆悵如何渡過餘下日子，幸好巴里華擊團各位隊員還算有心，大清早便到來探訪大神。

艾莉卡：「你好！大神，還好嗎！」

姬絲莉：「怎樣？在別墅居住的感覺？」

歌莉歌：「一郎，睡得好嗎？無感冒嗎？」

姬絲莉：「有關洛庇莉亞，我們展開多項調查，發現了有趣事。」

這時，獄長走進監獄，他有事找大神：「嗯，大神，到我房間再談吧。」

一行人走進獄長室。

獄長：「大神，我有事要告訴你。」

姬絲莉：「我也是，請隊長務必聽聽。」

大神：(無影響)

選擇	中譯
所長の話を聞く。	聽獄長的說話
グリシーヌの話を聞く。	聽姬絲莉的說話

大神先後打聽兩位搜集到的情報：

姬絲莉：「原來房子遭洛庇莉亞爆竊的雷姆公卿是惡黨中的小無賴。他表面是個地主，實則與一班流氓敲詐貧苦大眾，用賤價收購土地。」

獄長：「搶奪美術品，寶飾…破壞公共財產…還爆竊雷姆宅…這巴黎上，有8成案件都是洛庇莉亞所為…」

從事情推測，大神：「救濟弱小…洛庇莉亞果然不是一般壞旦。」

歌莉歌：「是嗎。不過，爆竊雷姆宅之前，她先偷了一些值錢的物件。」

大神：「實在不知道他是好是還是壞旦…」

艾莉卡：「大神，沒有天生的壞人，洛庇莉亞原本一定是好人…」

忽然工 獄所內傳來一陣警報。

艾莉卡「警報？怎麼了！」

廣播：「緊急事件！緊急事件！囚紀編號192455631，洛庇莉亞•格路尼逃獄！逃犯令一名警衛身受重傷，現正逃走！如有抵抗，可隨時開槍。」

獄長：「…你們還相信洛庇莉亞嗎？」

大神無言以對…獄長自有自採取行動。

艾莉卡：「我們也去吧。繼續這樣子，洛庇莉亞會被殺死！」

姬絲莉：「確實，洛庇莉亞無理由會乖乖被捕…如我們不首先捉到她…」

歌莉歌：「洛庇莉亞雖然討厭，被殺畢竟太可憐啊。」

大神：「那我們也去找她。」

於是，大神與各位分頭去找洛庇莉亞。

6. 第二段自由時間

艾莉卡

地點：往特別監獄之前的通道
時間：16:05 起至16:25

大神經過走廊，艾莉卡正被一名警衛追趕…大神心想：(也難怪警衛…誰叫她帶著機關槍…)

艾莉卡手執愛槍猛力奔跑，她並不自覺被追趕的理由…只喊：「為什麼啊～！」

警衛：「站著！拿著機槍的，想逃獄！」

大神想：(這警衛也真英勇，他似乎認為一個正常兇悍的逃獄犯並不會開槍掃射自己…)



算吧，回看艾莉卡：「逮捕，我不要！大神，你說說話啊！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
見捨てる。	不理會	↓↓
看守に說明する。	跟警衛解釋	↑
エリカを捕まえる。	逮捕艾莉卡	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「大神，救救我啊。無情鬼。」

大神：「那…她是格嵐的使者，與我一起來的…」

警衛：「失禮了。」

艾莉卡：「呀…好可怕…大神，得救了。當時實在不敢想像…」

「那麼，我再去搜索。」

地點：2 號牢獄
時間：16:35 後

大神進入牢房，遇上艾莉卡：「呀，大神，來得正好。我被困了。」

「我試過推門好多次…但也開不到…」「可能…在內側是開不到…」

就這樣，大神與艾莉卡雙雙被困在牢房，

大神：







Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
扉に体當たりをする。	撞向大門	↑
(中途消失)力いっぱい扉を押す。	大力推門看看	—
(中途出現)扉を引いてみる。	引門看看	↑
大聲で呼ぶ。	大聲高呼	—
Time Over	—	—

艾莉卡：「多謝，大神。算吧，就兩個人在這裡生活下去吧…直至大門看啟為止…」

艾莉卡正想放棄，大門忽然開啟，原來，大門是用拉的…

艾莉卡以笑遮醜：「什麼，原來用拉的，哈哈…」

「那我再走搜索。」

地點：4 號牢獄

詳見後頁『艾莉卡、姬絲莉與歌莉歌』三位的綜合事件

姬絲莉

地點：2 號牢獄
時間：16:15 前

大神走到2號監獄，姬絲莉正在內裡。

姬絲莉：「什麼！傢伙！你意思是要與我交易嗎！」

「這男人，想用洛庇莉亞的情報與我作交易。」

囚犯：「怎樣，如放我出去，我可以告訴你啊。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
應じる。	應允	↓
應じない。	不應允	↑
グリシーヌに任せる。	—	—
Time Over	—	↓

姬絲莉：「交給我辦。」

狠聲對囚犯：「我數三聲…告訴我洛庇莉亞在哪裡。首先…1…2…」

姬絲莉提起愛斧作勢：「3…有心理準備了嗎！」

囚犯：「我告訴你…洛庇莉亞在不需搜索的地方。」

姬絲莉：「那我去了，你也努力。」

地點：1 號牢獄
時間：16:35 至 16:45

大神在牢獄外，聽到囚犯在慘叫。大神馬上闖進內，看到姬絲莉在訓導囚犯。

姬絲莉：「什麼…是閣下嗎。來得好。」「你看到吧？我在訓導囚犯。這班傢伙實在懦弱，我要激勵他們。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
說教している場合じゃないぞ。	現在不是訓導的時候啊。	↑
根性をたたき直してやってくれ。	好好訓導他們吧。	↑↑
……俺も說教されたいな。	……我也想被訓導	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「你們明白就好…我還有任務在身，你們也要磨練自己。」

大神與姬絲莉離開監牢。

「嗯…那麼，他們也不會再走歪道，重新回到正軌吧。」

「那，下個問題是洛庇莉亞，分頭行事比較好，好吧。」

地點：4 號牢獄

詳見後頁『艾莉卡、姬絲莉與歌莉歌』三位的綜合事件

歌莉歌

地點：5 號牢獄
時間：16:15 起至 16:35

大神在監牢內聽到一些聲音。

囚犯：「…是嗎，去！」

又傳來歌莉歌的聲音：「痛痛…縛太緊了。」

歌莉歌有危機，大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
牢獄に突入する。	進入監牢	↑
牢獄の様子を探る。	靜觀監牢的情況	↑
囚人を說得する。	說服囚犯	—
Time Over	—	—

大神衝進監牢，卻見歌莉歌已自行鬆縛。

歌莉歌：「係！歌莉歌的除縛魔法，就這樣！」

歌莉歌只是為囚犯們表演。

「我的魔術完了哦！係，各位回到自己的房間吧。」

囚犯：「…那回去吧。應允了歌莉歌嗎。」

歌莉歌看到大神：「呀，一郎。怎麼了，來看我的表演嗎？」

「嗯，是嗎，原來你擔心我。多謝。」「大家的樣子雖然可怕，不過都好好人。」

「嗯，是了是了。他們說看見洛庇莉亞往收容所最內裡去了。那，我再去搜索。」

地點：2 號牢獄
時間：16:40 後

大神於2號牢獄遇上歌莉歌。

歌莉歌：「老…老鼠！」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
(中途消失)一人で逃げる。	單獨逃走	↓↓
(中途出現)一緒に逃げる	一起逃走	↑
(中途消失)鳴きまねをする。	扮貓叫	↓
(中途出現)ネズミを追い拂う。	趕走老鼠	↑↑
Time Over	—	—

大神：「無事了，歌莉歌。」

歌莉歌：「一郎，多謝…好害怕…」

大神首次知道喜歡動物的歌莉歌也害怕老鼠。

歌莉歌：「嗯…怎樣也…不行…」

「呢，一郎，不要告訴大家，要守秘密嘍。有一點兒羞…」

大神：「知道，那繼續搜索吧。」

地點：4 號牢獄

詳見後頁『艾莉卡、姬絲莉與歌莉歌』三位的綜合事件

艾莉卡、姬絲莉與歌莉歌

地點：4 號牢獄
時間：完成艾莉卡通道上的事件、姬絲莉的1號牢獄事件以及歌莉歌的5號監牢事件

大神收到通訊，得悉4號牢獄被人安裝了炸彈，馬上趕赴。如在10分鐘內趕赴4號牢獄：

各位成員經已集合，但束手無策。

姬絲莉：「隊長啊，真遲。艾莉卡與歌莉歌一早來到。」

艾莉卡：「炸彈在這裡啊！怎，怎麼辦？大神。只好引爆它嗎？」

歌莉歌：「一郎，拆除它吧！大家也在，一定行的。」

大神開始拆解焊炸彈。

Double LIPS 1

選擇	中譯
ふたを開ける。	打開蓋子
(中途出現)ネジをはずす。	鬆開齒輪
Time Over	—

Double LIPS 2

選擇	中譯	全員好感度
赤のコードを切る。	切斷紅色電線	如成功拆除炸彈：↑
青のコードを切る。	切斷藍色電線	如成功拆除炸彈：↑↑
Time Over	—	—

Double LIPS 3

轉動電盤：

答案	後期影響
(七成力量)ダイヤルをまわす。	成功拆除爆彈

如未能在時限內拆除炸彈：

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌
エリカに爆彈を渡す。	將炸彈交給艾莉卡	↓↓	—	—
グリシーヌに爆彈を渡す。	將炸彈交給姬絲莉	—	↓↓	—
コクリコに爆彈を渡す。	將炸彈交給歌莉歌	—	—	↓↓
Time Over	—	↑	↑	↑

事件後，各人知道裝炸彈的一定是洛庇莉亞，於是繼續展開搜索。

洛庇莉亞

地點：特別牢獄
時間：16:40 後，17:00 後自動發生

詳見故事內文

獄長

地點：所長室
時間：16:35 後(16:40 會收到通知)

大神走到所長室，看到一個囚犯闖進了所長室。

大神：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯
捕まえる。	逮捕他
Time Over	—

囚犯：「洛庇莉亞在監獄深處啊。怎樣，可以縮減我的刑期嗎？」

獄長：「好，大神，帶那傢伙回去。」

囚犯：「可惡，你騙我！」

囚犯應有此報，大神們也不理會，繼續搜索。

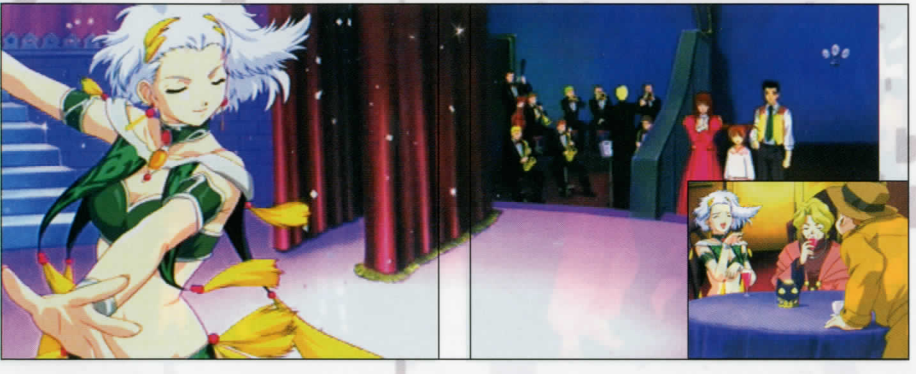
7.雪菲兒・洛庇莉亞

大神們找遍整個收容所也找不著洛庇莉亞，憑証據，有顯示洛庇莉亞躲在特別牢獄，於是再回去重新搜索。

可是，在牢獄內，大神怎麼找還是找不著，沉不著氣，便大聲一喝。

大神：「我知你在這裡的，給我出來！」

洛庇莉亞應聲走出，她果然在這裡，並已經收拾好行裝，無奈仍被大神所識破。





洛庇莉亞禁不住稱讚大神：「有兩度呢。竟然知道曉地方…」

大神：「不要再傻了，再逃獄只會增加妳的刑期。」

洛庇莉亞充滿自信：「嘿！刑期1000年、2000年的，我才不管。」

「真英氣…那才適任我們巴里華擊團的隊員。」

看來是擔心大神，格嵐也來到。

格嵐：「單刀直入，洛庇莉亞，我想你加入巴里華擊團。」

洛庇莉亞：「巴里華擊團？」

格嵐：「是守護巴黎和平的秘密部隊。與警察和軍隊沒有關係…一隊超法律的部隊。」「只要你身在巴里華擊團一日，我也保證你自由。」

洛庇莉亞依然堅決：「要我講多少次！No！自由我垂手可得，我不會要你施捨。」

格嵐：「垂手可得？到現在為止，你憑自己雙手，沒有取到任何一樣東西。」

洛庇莉亞：「嘿…想要我就拿別些東西來，讓我看看你們的誠意。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
懲役を減らしてやる。	我會減免你的刑期	↑↑
金を拂ってやる。	我給你錢	↑
俺の信頼をやる。	給你我的信賴	↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「錢其實也不錯，不過我想你減免我的刑期。嘿…那也好，那你減我多少年？」

格嵐：「是呢，每功減你10年，怎樣，不錯吧？」

洛庇莉亞略有所思：「報酬太豐厚了…似乎有內情，說真話吧。」

格嵐：「嘿…對你來說是拼命的工作。當然，可能會死。」

洛庇莉亞：「嘿，那？」

格嵐：「我無講過要你為和平而努力。不過，為自己著想工作吧。」

洛庇莉亞：「為自己呢…」

格嵐：「由妳自己決定。嗯，怎樣？」

洛庇莉亞保持緘默…

當晚，華擊團總部——名劇院《les CHATTES NOIRES》的舞台上有一顆新星誕生。

在舞台一旁見證時刻的是大神、艾莉卡、歌莉歌和姬絲莉。

歌莉歌：「一郎真樂觀。那傢伙可是壞旦啊。」

洛庇莉亞：「洛庇莉亞無問題的。心靈污穢的人無理由可以跳出那樣幽美的舞蹈。」

姬絲莉：「壞旦始終是壞旦，我看不出她已從善。」

各人瞳孔內的倒影是一個性感的金髮少女，華擊團的新伙伴——洛庇莉亞。她已應允格嵐，為華擊團工作。

回看舞台，表演剛剛完畢，洛庇莉亞先向各人耀武揚威：「嘿嘿，怎樣？我的蹈舞。充滿魅力吧。」

艾莉卡一個懷抱擁著洛庇莉亞：「洛庇莉亞！好出色！我迷上妳了！」

洛庇莉亞實在覺得艾莉卡麻煩：「知道了…不要抱著我，妳呀。」

歌莉歌向洛庇莉亞作鬼臉：「嘿！小賊往那邊去！」

姬絲莉：「資質不錯，不過，沒有氣質…下流。」

洛庇莉亞：「我沒有問小孩們啊。大神，我在問你，怎樣？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
すばらしかったよ。	很出色啊。	↑
ちょっと品がなかったかな。	稍為離欠缺氣質啊。	—
もう一度俺のために踊ってくれ。	請再為我舞蹈。	↑↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「嘻嘻，真誠懇。我喜歡，那率直的口吻。」

「好啊…今晚，在我的房間，我讓你欣賞特別的表現。」

「騙你的！想哄我，先賺多幾個錢吧！」

艾朗警官碰巧也來觀看表演，慶祝洛庇莉亞被捕：「捉到洛庇莉亞，巴黎也變寧靜了，哈哈哈！」

洛庇莉亞一改態度，熱情招呼艾朗警官：「歡迎光臨，一位嗎？」

艾朗認出洛庇莉亞，十分慌張，得格嵐及時出來解圍，為警官介紹洛庇莉亞。

格嵐：「警官，怎樣，我的新孩子，很可愛吧？」

洛庇莉亞嬌聲嗲氣：「嗯！是雪菲兒。多多指教~~！」

艾朗上下打量雪菲兒：「實在一模一樣…」

雪菲兒：「不要……那麼看著我，好害羞…」

艾朗：「真失禮，是我認錯人，實在太漂亮了。」

雪菲兒：「警官真是…不要…我可能也對警官一見鍾情~」

看雪菲兒溫柔漂亮，歌莉歌與一郎甚至懷疑雪菲兒是否真是洛庇莉亞。

歌莉歌：「呢，一郎。真的是洛庇莉亞？可能是其他人……」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
もしかして別人かも……	可能是另一個人…	↑
女は化ける言うし。	有云女仕千變萬化。	—
實は雙子の妹かも。	可能是孖生妹妹。	↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「那我去確定一去。」

歌莉歌走到洛庇莉亞身邊，小聲問：「呢…真的是洛庇莉亞？」

雪菲兒表情突轉兇悍：「矮子往那邊去！別礙著！」

歌莉歌邊哭邊走：「哭呀…果然是真的…」

艾朗：「怎麼了！」

雪菲兒：「沒有什麼。」

艾朗轉過話題：「近數星期，不斷有人潛入美術館，撕破內裡的名畫。我在想那會不會是洛庇莉亞。」

格嵐：「洛庇莉亞要逃獄不難。但不會吧？大神。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
はい,俺もちがうと思います。	我也不認為。	↑
いいえ,ロベリアの仕業です。	不，是洛庇莉亞所為。	↓
本人に聞いてみましょうか。	問問她本人吧。	↓↓
Time Over	—	↓

雪菲兒：「大神，小心說話！」

「嗯，是呢，那洛庇莉亞不會那麼浪費撕破名畫啊。」

艾朗：「是呢，如是那小壞旦一定會拿去賣錢。」

雪菲兒：「如你所說。洛庇莉亞是個大壞旦呢！呵呵呵呵…」

格嵐：「那我回去工作，警官請慢用。」

雪菲兒：「那我也走了。請下次來欣賞我的表演。」

各位先後離席，走廊內，格嵐指令命令大神：「美術館一事，有必要調查。之後來作戰指令室集合。」

8.分歧

得格嵐遊說，雪菲兒「洛庇莉亞」加入，巴里華擊團又多一員猛將。就近日多間美術館被搗亂一事，展開商議。

格嵐：「大家首先看看畫面。美露，準備。」

圓卓席上，卓中央轉換成一塊立體電腦版地圖，地圖上幾處紅點顯示於早日，告失守的美術館位置。」

歌莉歌：「嘩，有那麼多地方！」

格嵐：「極有可能是怪人所為，再這樣，所有巴黎裡圖書館也會被搗亂。」

艾莉卡看看洛庇莉亞細心思量，似有頭緒：「大神，洛庇莉亞怎麼了？凝望著地圖…在笑，問問她吧？」

洛庇莉亞：「如果是我…下一個目標會攻擊那裡呢…我在那麼想。」

姬絲莉：「不愧是刑期1000的賊匪，壞旦的血在興奮嗎？」

洛庇莉亞不甘受辱：「收聲。我不與像妳一樣的腐敗貴族談話。」

姬絲莉：「什麼！妳嘲弄我！」

洛庇莉亞：「因為妳們無用，才搭上我吧？再囉囉唆唆，這樣的地方，就再見吧。」

姬絲莉再禁不止怒火，提起愛斧：「混蛋，制裁妳！」

歌莉歌為姬絲莉打氣：「打倒她，姬絲莉！」「打倒可惡的小賊！」

艾莉卡出言相勸：「不可吵架！你們再不停手，我自用主意！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	洛庇莉亞
グリシーヌに加勢する。	幫姬絲莉	↑	—
ロベリアに加勢する。	幫洛庇莉亞	—	↓
エリカに加勢する。	幫艾莉卡	—	—
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「多講無謂！」

洛庇莉亞：「阻頭阻勢…我不會信任只管動口的男人！」

無論各種辦法，剛烈的姬絲莉與洛庇莉亞依然不聽勸止，艾莉卡竟然開槍制止…

艾莉卡：「係！交給我辦，大神。艾莉卡，發射！」

洛庇莉亞：「嘿…那樣就想打倒我？」運起力量，掌心火炎熊熊燒起。

「要你們…燒到化灰…」

格嵐：「等等，看看這個再踦口。」

格嵐手上提起一張証明書：「這個嘛…是內務大臣親筆，送你的死刑狀。只要妳想，也可以隨時殺死妳。」

洛庇莉亞：「妳騙我…」

格嵐：「要巴黎第一大壞旦成為部下，自然要有後著。」

洛庇莉亞：「好英勇…我也可以將妳連同帶紙火燒…」

格嵐：「只要妳不幹壞事，這文件形同白紙…算是一張合約。」

洛庇莉亞：「妳，頭腦不錯…對惡人有邪惡的手法？我倒不討厭，那手法。」

格嵐：「那合約合立，給我努力工作。」「回正題，怪人在搗亂美術館。」

艾莉卡：「而…我們要加以阻止。」

格嵐：「所以，我想你們巴里華擊團去加強警備。」

格嵐又詢問洛庇莉亞的意見。

洛庇莉亞：「…Louvre 美術館。」

姬絲莉：「Louvre 是巴黎最著名的美術館！無可能。」

洛庇莉亞：「誰也那麼想。所以專業才會圖謀啊，大小



姐。」

姬絲莉：「嘿…從常識想，我認為下一個目標是萊珍美術館。」

意見分歧，巴里華擊團分成兩派——艾莉卡與洛庇莉亞；姬絲莉及歌莉歌。雙方各持己見。

格嵐：「由你決定，首先與各位談談吧。」

宴會Mode 開始
時間：11:00 至12:00

歌莉歌：「小偷的說話叫人怎麼相信！我支持姬絲莉。」

洛庇莉亞：「小孩子收聲…常識不通用於專業…是Louvre 美術館。」

艾莉卡：「我也那麼想，洛庇莉亞無理由會說慌。」

※大神可自由與各位成員對話，好感度隨之後決擇，與兩黨成員對話次數增減。

與姬絲莉或洛庇莉亞對話達一定次數：
事件完結

內容

歌莉歌：「現在為止，姬絲莉不是無錯過嗎？」

「一郎會相信我們吧。」

艾莉卡：「我相信洛庇莉亞。以眼還眼，以牙還牙…賊匪就還以賊匪。一想到壞且，無人可與洛庇莉亞同出其右。」

洛庇莉亞又被艾莉卡的夢話打擊：「這傢伙，知道自己在說什麼嗎？」

歌莉歌：「我也去過Louvre美術館，那裡很大，還未走到有畫的地方便早被逮捕啊。」

洛庇莉亞：「關於那搗亂的人…你們看過地圖，無發覺嗎？」

艾莉卡重新觀察：「呀！連成一直線的，之後的是…」

洛庇莉亞：「是…Louvre。怪人們是蠢材，一定會直線前進。」

艾莉卡：「大神，相信吧！信者得救。請看洛庇莉亞的眼。那眼睛看是賊匪的眼睛嗎？」

洛庇莉亞：「我說過啦…我是賊匪呀…」

「況且Louvre 有很大漏洞。」

艾莉卡：「是呢。如果鑽個洞便可以潛入去。」

大神：「艾莉卡…不是那類洞啊…」

艾莉卡：「有問題的，大神。那邊會有其他人負責的。如果錯了，就由洛庇莉亞獨力承擔吧。」

洛庇莉亞：「妳呀…」

艾莉卡：「大神，洛庇莉亞不是壞人，是個好人。我從小就認識洛庇莉亞！」

洛庇莉亞：「我講過呀…我說你是初會面。」

會議過後，大神要決擇相信那一方。

選擇	中譯
ルーブル美術館	Louvre 美術館
艾莉卡與洛庇莉亞：↑	※註：如與該方對話達一定次數則↑↑
姬絲莉與歌莉歌：—	
答案 ○	

選擇	中譯
オランジュリー美術館	萊珍美術館
艾莉卡與洛庇莉亞：—	※註：如與該方對話達一定次數則↓
姬絲莉與歌莉歌：↑	※註：如與該方對話達一定次數則↑↑
答案 ╳	

如選萊珍美術館(オランジュリー美術館)：

姬絲莉：「結論一早已定。」

歌莉歌：「是啊，一郎！姬絲莉說的一定沒有錯。」

稀嵐：「那你們快去埋伏。」

萊珍美術館(オランジュリー美術館)外圍一角的草叢內，各位成員靜待怪人來臨。

大神：「已經一個小時，怪人還未來嗎。」

洛庇莉亞：「無可能會來這裡。現在，我肯定Louvre美術館正任怪人們放肆。」

姬絲莉：「會來…敵人一定會來萊珍美術館。」

大神這時收到通訊，他判斷錯誤，怪人早去了Louvre美術館…

洛庇莉亞：「我講過吧？依大小姐的智商，妳只到那個程度。」

姬絲莉失算，十分沮喪：「難…難以置信。應該是萊珍美術館(オランジュリー美術館)…」

大神：





Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
一度の失敗でくじけるんじゃない。	一次失敗，不要灰心。	↓
(中途消失)悩むのは後だ。	之後才苦惱吧。	↑↑
俺もまちがってばかりだよ。	我有錯了。	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「…隊長不責罵我啊？擾亂隊長判斷，是我…」

大神激勵姬絲莉：「失敗也不是壞事。錯的，只有單單煩惱，而不再去踏出一步。」

姬絲莉也想通：「是…如你所說！走吧，隊長！敵人在Louvre 美術館！」

※ 之後見後頁共通劇情一段

如選Louvre 美術館(ルーブル美術館)：

洛庇莉亞：「嘿…當然了。聽我講無壞的。」

艾莉卡：「不愧是大神，果然知道洛庇莉亞是好人。」

Louvre 美術館(ルーブル美術館)圍一角的草叢內，各位成員靜待怪人來臨。

大神：「已經一個小時，怪人還未來嗎。」

歌莉歌：「目標可能不是這裡。」

姬絲莉：「那時候，洛庇莉亞…妳知道吧。」

洛庇莉亞：「會來。這晚上，空氣這麼凝重，一定有事發生。」

話剛完結，美術館前溢過一遍幻霧，門前看守的警衛就此暈倒在地。

事情如洛庇莉卡所料，艾莉卡：「大神！警官們暈倒了。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞
いったん出直す。	暫時徹退。	↑	—	—
警察たちを助けに行く。	拯救警察。	↓	—	—
怪人を探す。	尋找怪人。	—	↑	—
Time Over	—	—	—	↑↑

歌莉歌：「要拯救警察。」

洛庇莉亞：「不可！出去的話怪人會逃掉。直至出現為止，別動。」

大神們先按兵不動，一位穿著黑色晚裝高貴的女仕走近美術館。

娜迪兒：「嘿嘿嘿…Louvre 美術館的警備果然薄弱。」

洛庇莉亞：「來了…」

娜迪兒：「今夜就為蒙羅麗莎加點藝術吧…」

時機成熟，大神們從草叢走出。

大神：「站著。你就是搗亂美術館的犯人？」

娜迪兒：「嗯…竟然認識我娜迪兒。不過，我不是犯人。」「我只是將你們幼稚的畫提升到藝術領域。」

洛庇莉亞：「那就是犯人！因為妳，我目標的畫也泡湯了。」

娜迪兒認出洛庇莉亞：「嗯，是洛庇莉亞？原來如此…是你的話那可以推測到。」

歌莉歌：「那傢伙好像認識洛庇莉亞。」

姬絲莉：「好羞家。」

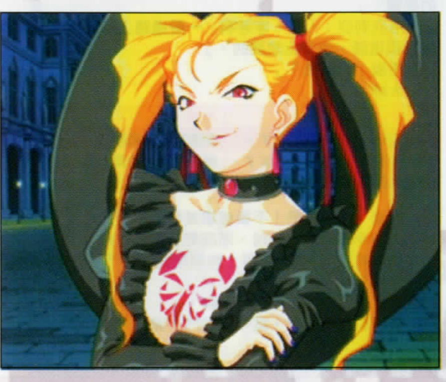
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
もしかして知り合いか。	你們相識？	—
さすがは有名人だな。	果然有名氣。	↑
(中途出現)俺たちをワナにはめたのか。	你陷害我們！	↑↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「嘿，被釋穿嗎。」「開玩笑的，與其與這蠢材合作，不如艾莉卡還比較好。」





艾莉卡：「討厭…那麼讚我，好羞啊。」

歌莉歌：「才不是…」

娜迪兒見敵眾我寡，打算撤退：「對手是洛庇莉亞，還是撤退比較有利。」

「想阻我…嗎？好啊…這班孩子們也餓了。」

※ 之後見後頁共通劇情一段

共通劇情

大神們於Louvre美術館追趕娜迪兒，突然被一群蝎子包圍，唯特洛庇莉亞例外。

大神於是拜托洛庇莉亞追趕娜迪兒。

洛庇莉亞：「嘿，知道了。」

追逐戰移師到趕場，娜迪兒也停止了步伐。

娜迪兒：「嘿嘿…真的單獨前來…不愧，很有勇氣。」

同時，在另一邊，大神在各位隊員掩護下，成功擺脫蝎子糾擾。

姬絲莉：「隊長，這裡交我們辦。你先追娜迪兒。」

大神：「知道！我馬上會來，支持著。」

大神馬上趕到廣場，情況十分不對勁，洛庇莉亞與娜迪兒並不像在決鬥。

洛庇莉亞：「哦！隊長，很遲啊。來這裡。」

大神：「沒有受傷嗎？」

娜迪兒：「不會吧。我只是與洛庇莉亞在談大人話啊。」

洛庇莉亞：「嗯，是啊。與娜迪兒談起來，她人也不錯。」

娜迪兒：「在商議一起搗亂美術館。」

洛庇莉亞突然變節，大神出言質問。

洛庇莉亞：「嗯，怎麼好呢。現在的巴黎對我而言怎麼也好。」

「因條件而定吧。可以的話我想協助勝利的一方…」

娜迪兒利誘洛庇莉亞：「巴黎即將成是我囊中物。那時候分你巴黎一半怎樣？」

洛庇莉亞：「那不錯…隊長怎樣？要給我什麼？」

大神：「無必要回答！」

Analog LIPS

選擇	洛庇莉亞
(最強)答える必要はない。	↑↑
(中至強)答える必要はない。	↑
(弱至最弱)答える必要はない。	—

洛庇莉亞被大神嚇了一驚：「什，什麼？」

大神作勢使出居合斬，手執愛劍「神力滅卻」：「與怪人合作，身為人，我絕不饒恕！絕不容你得逞！」

洛庇莉亞：「絕不原諒…又點？那又怎樣？」

大神：「我即場殺了妳！」

娜迪兒：「怎樣，洛庇莉亞？要幫手嗎？」

洛庇莉亞：「開玩笑啊…隊長，嘲弄你罷了。我不會幫怪人的。」



娜迪兒：「什，什麼？你認真嗎，要放棄一半巴黎？」
「…談判破裂。用我的蒸氣獸將Louvre所有畫變成藝術！」
娜迪兒逃去，Louvre即將受蒸氣獸襲擊。
洛庇莉亞：「呀，逃去了。差不點就可以捉到他。」
大神：「你剛才真想過背叛？」
洛庇莉亞：「嗯，怎樣呢？一半巴黎也吸引呢。」
「不過，你剛才…好威風。差點兒傾慕你呢～」
大神有點害羞。
洛庇莉亞：「怎會！羞什麼了，蠢材！」
這時，各位也脫身來到廣場，於是一起回總部指令室令命，換上制服，準備以光武出擊。
指令室內，格嵐：「嗯，我這邊也知道了。現在，莎兒與美露在整理資料。」
美露：「知道了！敵軍蒸氣獸開始由後門進入美術館。」
莎兒：「推測敵軍目標乃破壞中央展覽館內所有美術品。」
格嵐：「那裡收納了高級與一般的美術品。」
姬絲莉：「那麼，首要收藏高級美術品，那是法國文化的榮耀。」
洛庇莉亞：「等，等等啊。一般通路上的美術品經賣掉後也很值錢，也有我想要的。」
格嵐：「怎樣？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
高級美術品を保護します。	保護高級美術品	作戰A
通路の美術品を保護します。	保護過路上的美術品	作戰B

※建議選擇作戰A，會比較簡單。

格嵐：「那去吧！不要破壞美術品，不然扣人工！」
大神令命，但出擊前，洛庇莉亞有事要求。
洛庇莉亞：「喂，等等！與那種對手戰鬥，減刑10年不是少了點嗎？」
格嵐：「唉，交你辦，大神。」
洛庇莉亞：「喂，就今次戰鬥，減刑100年怎樣？」
大神：

Normal LIPS 1

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
よし,100年でいいぞ。	好，就100年。	↑	繼續故事
そんなに多くはダメだけど……	那太多，不行…	—	見下文
Time Over	—	—	默默答密，繼續故事

如不妥協，選擇(そんなに多くはダメだけど……)：
大神：「20年怎樣？」
洛庇莉亞：「長氣…那麼，就一次過計清楚。」
「準備好了嗎？好，減刑競投開始。」

Double LIPS 開始：
洛庇莉亞：「那80年怎樣？」

Double LIPS 1

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
いや,10年だ。	不，10年。	—	續繼談判
20年でどうだ。	20年怎樣？	—	續繼談判
40年ならいいだろう。	40年好了吧。	—	續繼談判
Time Over	—	—	妥協，繼續故事

洛庇莉亞：「那我只會工作5分鐘…那50年怎樣…」
大神：

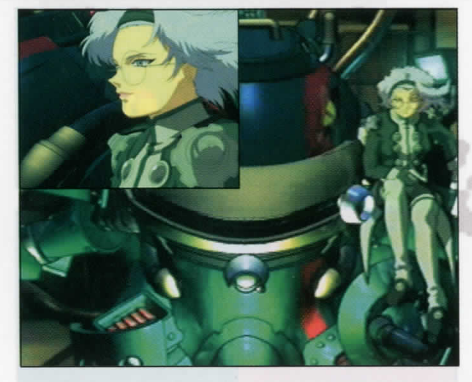
Double LIPS 2

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
やっぱり10年だ。	就10年。	—	續繼談判
25年ならいいだろう?	25年好嗎？	—	續繼談判
わかった,50年だ。	知道了，50年。	↑↑	妥協，繼續故事
Time Over	—	↑	妥協，繼續故事

洛庇莉亞：「囉唆，最低限度，30年怎樣？」
大神：

Double LIPS 3

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
それなら10年だ。	那10年。	↓	洛庇莉亞無奈答應，繼續故事
(之前曾選10年後出現)それでも10年だ。	就10年。	↓	洛庇莉亞無奈答應，繼續故事
(中途出現)思い切って8年でどうだ?	就8年吧，怎樣？	↓↓	洛庇莉亞最後也妥協，繼續故事
よし,30年で決まりだ！	好就30年。	↑↑	談判成功
Time Over	—	—	妥協，繼續故事



談判完結，
格嵐：「大神，出擊命令！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞
巴里華擊團，出擊！	巴里華擊團，出擊！	↑	↑	↑	↑
ロベリア,殴り入みに行くぞ！	洛庇莉亞，去打架了！	—	—	—	↑↑
Time Over	—	—	—	—	

各位：「知道！」
洛庇莉亞率先登上自己的黑鯨型光武，試試機能與及右手的鐵爪。接著，各成員乘塔子彈列車紫電號，經過地下鐵路沿線，出發往Louvre美術館。大戰一觸即發。

9.孤高

巴里華擊團出發同時，娜迪入已進駐美術館，施展行為藝術，大肆破壞…
娜迪兒暗笑：「嘿嘿…人類為何會為這些幼稚畫而歡悅呢？」被譽為藝術之都的巴黎也這麼一般。我就幫忙將之變成藝術吧。」
娜迪兒手上指甲伸出長長的銳爪，正準備一爪撕開名畫。
「做得到便試試吧。」
娜迪兒往聲音方向望去…
巴里華擊團駕著光武F大駕光臨美術館。
「巴里華擊團，駕…」
洛庇莉亞：「給我收聲！」
各成員莫明奇妙。
艾莉卡指導洛庇莉亞：「洛庇莉亞，這時的台詞是『巴里華擊團，駕到！』，我不是教過你嗎？」
洛庇莉亞：「麻煩！因為妳才一團糟。」
娜迪兒：「…洛庇莉亞，妳來幹什麼？」
「分一半巴黎…你有終於興趣嗎？」
洛庇莉亞上前，歌莉歌在後拉著，加以阻止。
洛庇莉亞：「下？你說什麼？以為妳只是髮型怪，原來妳頭腦也白痴嗎？」
娜迪兒：「妳講！絕不饒你！」
「去吧，Pawn們。撕開那毫無廉恥的女人！」
戰鬥開始，美露為大家解釋戰鬥要點。
莎兒：「請努力！」







第一輪戰鬥

作戰 A

勝利條件：回收高級美術品
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

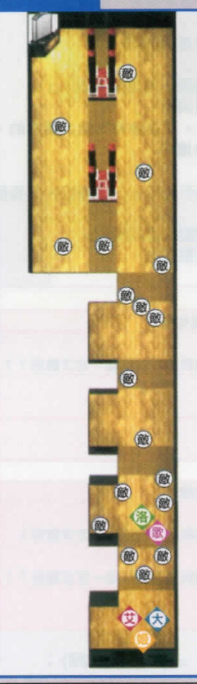
戰鬥要點：
☆ 善用大神與洛庇莉亞的合體必殺技
☆ 路程遙遠，宜使用風作戰，速戰速決
☆ 敵人眾多，充份利用各名成員的廣範圍必殺技
☆ 炮台攻擊力約30多點，接近時請留意體力
☆ 必須以大神機接近壁畫前才能回收
☆ 接近壁畫後，美露會請大神般走壁畫，畫面切換成Analog LIPS，如失敗要等下一個回合再來。選擇時：持ち上げる，用弱的就可。
☆ 如美術品被破壞，戰鬥完件，馬上進入第二輪戰鬥，但所有成員好感度大幅下降

作戰 B

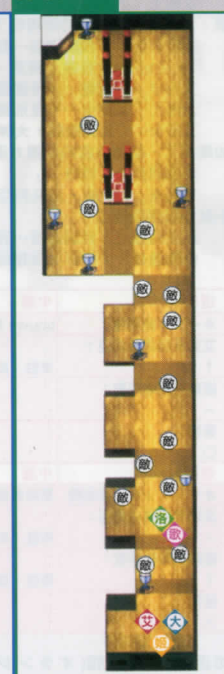
勝利條件：收好通路上所有美術品
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

戰鬥要點：
☆ 善用大神與洛庇莉亞的合體必殺技
☆ 路程遙遠，宜使用風作戰，速戰速決
☆ 敵人眾多，充份利用各名成員的廣範圍必殺技
☆ 將各美術品推往門邊即算收好
☆ 如3件或以上藝術品遭破壞，戰鬥完件，馬上進入第二輪戰鬥，但所有成員好感度大幅下降

作戰 A



作戰 B



第一輪戰鬥中事件

艾莉卡

出現條件：艾莉卡機與洛庇莉亞機相靠
艾莉卡：「洛庇莉亞…妳的正義心甦醒了，艾莉卡，好高興～。」
洛庇莉亞：「囉唆…誰說過對正義無興趣！」
艾莉卡：「還怕醜！大神也來說句話。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛庇莉亞
照れるなよ,ロベリア。	不要害羞啊，洛庇莉亞。	—	↓
本當にイヤそうだな。	真不情願似的…	—	↑
エリカくんより頼りになるな。	比艾莉卡更可靠啊	↓	↑
Time Over	—	—	—

艾莉卡：「洛庇莉亞真口不對心。」

出現條件：大神第３個回合次行動完結時

艾莉卡：「大神…有很多好奇怪的畫。」

洛庇莉亞：「嘿！因為這樣，更加不知道每幅畫的價值，所以格嵐們才份外小心。」

姬絲莉：「這裡的畫都是歷史上的名畫！」

艾莉卡：「嗯，是嗎？不是普通的塗鴉嗎？」

姬絲莉

出現條件：姬絲莉第３個回合行動時

姬絲莉：「隊長…真相信洛庇莉亞那女人？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ああ,信用しているさ!	嗯，相信啊！	↑
信用してみたいけど……	我想信她…	↓
グリシーヌはどうだい?	姬絲莉怎樣？	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「可能如閣下那樣說。不過…我無打算與她合作。請妳記著。」

歌莉歌

出現條件：歌莉歌機與大神機相靠

歌莉歌：「呢，一郎…我以前只在書本讀過…Louvre真大，還很堂煌。來這麼厲害的圖書館，是我第一次。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
俺も初めてだよ。	我也日第一次。	↑
この程度でおどろくなんて。	這樣便大驚小怪。	↓
グリシーヌの家を思い出すね。	讓我想起姬絲莉的家。	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「大神也是第一次嗎…下次一起再來吧。說起姬絲莉的家，那時候打掃和清潔真辛苦。」

洛庇莉亞

詳見艾莉卡一表。

戰鬥完結

10. 蒙羅麗莎

大神們回收好美術品，接下來只要收拾娜迪兒…

只人從光武降下，包圍娜迪兒。

洛庇莉亞：「餘下的只有你，要叫幫手嗎？」

娜迪兒：「是呢…那也好。」

洛庇莉亞：「蠢材…你認為我會放過你嗎？」

娜迪兒：「…我拿她做人質就可以吧？」手放上牆壁一幅畫上。

姬絲莉：「那是…蒙羅麗莎！代表法國的名畫。」

娜迪兒：「嘿，如不想這畫受損，就乖乖讓路。」

大神只有照娜迪兒說話，但洛庇莉亞好像有辦法：「簡單不過…這樣就可以。」

洛庇莉亞隨手一揚，竟然運起火炎，燒毀了蒙羅麗莎…

姬絲莉：「蒙羅麗莎，變成灰！」

但洛庇莉亞不以為然。

娜迪兒：「是啊！人類是何等珍惜那幅畫！」

歌莉歌：「是啊，洛庇莉亞！之後會被格嵐責罵的啊！」

娜迪兒：「囉唆。打倒怪人比其他的對我們重要吧？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
そ,その通りだが…	雖，雖是…	↓
他にも重要なことはある!	也有其他珍貴事！	↓
君が怪人に見えるよ…	妳看似是怪人…	↑↑
Time Over	—	—



洛庇莉亞：「喂喂，小娜迪兒。下次你會拿那個做人質？我替妳都燒掉。」

娜迪兒氣得手舞足蹈：「不可原諒！」

洛庇莉亞：「不原諒又怎樣？」

歌莉歌：「洛庇莉亞…我們好像是壞旦似的…」

娜迪兒：「這麼做！」

娜迪兒運起魔法，大神馬上令各位回到光武內。

回看娜迪兒，她後方有一個陣出現：「出來，蒸氣獸『怒龍』！」

娜迪兒從魔陣喚出蝎子型蒸氣獸『怒龍Nocturne』，人瞬間轉移到蒸氣獸內。

娜迪兒：「本小姐將你們變成活生生的藝術！是你們榮幸。」

第二輪戰鬥

勝利條件：
擊倒娜迪兒機『怒龍』
失敗條件：
大神機喪失戰鬥能力

戰鬥重點：

☆ 善用大神與洛庇莉亞的合體必殺技

☆ 建議選用「火」作戰

☆ 利用擋格(かばう)指令保護指定隊員，以該隊員誘導娜迪兒使出必殺技，減低傷害

☆ 娜迪兒的必殺技帶有麻痺效果，角色中招後，會在回合內停止活動一次

☆ 娜迪兒的攻擊力頗高，善用艾莉卡的必殺技回復各機體力

第二輪戰鬥內事件

大神

出現條件：娜迪兒機HP達一半以下時

娜迪兒：「呀！好痛！稍為手下留情啊。」

洛庇莉亞：「不用對在這裡失手的傢伙留手…妳放棄吧！」

娜迪兒：「等等，那邊的男人。你的同伴真卑鄙！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
ロベリアも立派な仲間だ。	洛庇莉亞是珍貴的伙伴。	↓
やっぱり,そうかな……	果然，是那樣嗎…	—
貴様,それでも怪人か!!	混蛋，你那樣也算怪人嗎！	↑
Time Over	—	—

娜迪兒：「我也來認真了！」

歌莉歌

出現條件：歌莉歌機洛庇莉亞機相靠

洛庇莉亞：「嗯？什麼，你在的嗎？我沒有發覺啊。」

歌莉歌：「我不是矮仔！什麼啊，小賊往那邊去！」

洛庇莉亞：「下？妳說什麼？妳這矮仔才阻著，往那邊去！」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	洛庇莉亞
二人ともやめるんだ! (中途消失)コクリコ,	兩位停手！	—	—
かまうな! (中途出現)コクリコ,	歌莉歌，停止呀！	↓	—
もっとやれ! (中途消失)ロベリア,	歌莉歌，繼續吧！	↑	—
かまうな!	洛庇莉亞，停止呀！	—	↓
ロベリアの言うとおりだ!	洛庇莉亞說得對！	↓	↑
Time Over	—	—	—

隊員內哄，大神馬上加以制止，勸喻先打倒娜迪兒為上。

洛庇莉亞

詳見大神一表。



戰鬥完結

11. 幸運

娜迪兒被大神們擊敗，怒龍機發生故障，倒在地上。

娜迪兒：「竟然敗在…不了解我藝術…的愚者手上…」「本小姐…我娜迪兒要成為最高崇的藝術！」

娜迪兒在悲鳴中與愛機雙雙消失在人生，巴黎再回復回平。

巴里華擊團各位離開美術館，先在廣場休息。

姬絲莉：「嘿…戰果我倒是承認的。」

歌莉歌突然想到蒙羅麗莎一畫，非常慌張：「是了，蒙羅麗莎！燒毀了，要怎麼辦？」

美露傳來通訊：「那不用擔心。」

莎兒，：「那蒙羅麗莎是美術館予備的冒牌貨。」

艾莉卡：「洛庇莉亞一定最初就知道！」

洛庇莉亞：「非常簡單。那蒙羅麗莎沒有眼眉嘛。」

姬絲莉：「…等等。蒙羅麗莎本來就沒有眼眉啊…」

洛庇莉亞：「呀，是嗎？還好吧，無事就。」

姬絲莉：「無事就好！如果是真的妳怎打算！」

洛庇莉亞：「囉唆…那也是我的獵物啊。好了吧，實物沒有事就。」

艾莉卡：「係係，各位冷靜。例牌那個，來做吧！」

洛庇莉亞不明白。

艾莉卡：「是啊。我們在戰鬥後，會擺勝利姿勢。」

洛庇莉亞：「勝利姿勢…那麼醜的事，我絕對不會幹！」

但各位沒有理會洛庇莉亞，挾持她就擺姿勢…洛庇莉亞真可憐…

各位：「勝利的姿勢…」

洛庇莉亞：「誰會決定！」

之後，華擊團各位回到劇場，休息過後享受和平的歡欣。

在劇場的大堂內，

艾莉卡：「…洛庇莉亞，在勝利的姿勢後，往哪裡去了？」

歌莉歌：「她十分之不滿呢，當發覺時，她已經不在了。」

姬絲莉：「不在更好。那傢伙不適合巴里華擊團。」

大神：「那我們先去準備吧。」

在化粧間內，大神們意外洛庇莉亞，手上拿著一大疊錢。

歌莉歌：「呀，手上拿著錢啊。」

姬絲莉提起愛斧：「混蛋，又再盜竊。以巴里華擊團的名義，我殺掉妳。」

洛庇莉亞：「等等，不是哦。這些錢是格嵐給的特別獎金。最初就約好，打倒怪人後可拿到獎金。」

「減刑期，又可賺錢。巴里華擊團是天堂。隊長啊，我會再工作，拜托了。」

艾莉卡：「洛庇莉亞！妳的正義終於醒覺了！」

艾莉卡喜極，又想再擁著洛庇莉亞。

洛庇莉亞挽力發抗：「呀，真是！真煩，不要來！」

大神：「艾莉卡真開心…」

姬絲莉：「嘿…並不是為讓她開心而請。」

歌莉歌：「此外…洛庇莉亞對艾莉卡束手無策呢…」

艾莉卡：「洛庇莉亞！妳其實喜歡我吧～～」

洛庇莉亞：「所以啊，不要來！妳，再開我燒死妳！」

打倒另一個怪人娜迪兒，又得到洛庇莉亞加入，這樣巴黎就少了一個大壞旦，巴里華擊團的戰鬥力也得以大幅提升，在未來日子內，大神們將可短暫休息，迎接之後連場戰鬥…櫻大戰３也結束了一幕。

次回預告

北大路：「永遠也不會醒的夢，我永遠也會在你身邊，是，永遠。下一回，櫻大戰３～黑衣新娘～在愛的旗幟下，我…還在生嗎？



by 金

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	AVG
發售日期	發售中
售價	7200 日圓
容量	GD ROM
記憶	4 Blocks
人數	1 人用

對應周邊: VGA Box



由電腦H-Game移植至Dreamcast上的《Canvas》，理所當然地把H的成份全部剔除，就在這純愛的力量推動下，大家要在10月10日至23日，短短的兩星期內奪得少女的芳心。

遊戲內有幾項功能或事項需要事先留意，以下為大家說明一下:

事項一
即時SAVE親切介面

在遊戲的任何時間按START便會出現功能表，並且可以選擇SAVE(セーブ)或LOAD(ロード)，即是大家可以隨時存檔或讀取，這功能對玩家十分方便。

事項二
指定女孩的場地

在午休(晝休み)、放學後和假日時會出現尋對像的選項，午休時會有人名顯示，但在其他時份將會以地方表示目標女子，所有的表示如下:

放學後

地方	女子
教室に殘る	天音
職員室に行く	柚子
グラウンドに行く	百合奈
美術室に行く	彩
歸宅する	無

假日

地方	女子
家でのんびりと過ごす	天音
グラウンドに行く	柚子
神社に行く	百合奈
コンビニに行く	悠
商店街に行く	戀
公園に行く	彩

事項三
用情請專一

有時選擇對白會同時出現兩位女角，當中的答案絕對不會出現「兩者的好感度同時上升」，不過除此外並不排除任何可能性，甚至是兩者好感度同時下降，所以選擇前必須確認目標，切勿花心。

以下是追求各位女士的流程攻略，希望能幫助各位抱得美人歸。

橘 天音

自少便是主角的好朋友，並且每日都會與主角對話，感情就是這樣一點一滴地累積。





遊戲內的對白選項

日期	選項
10 日	まあ、可愛いんじゃないか…？
12 日	天音に話しかけてみる
	お前のノートのおかげかもな
	教室に残る
	ほら、手貸せ…立てるか？
13 日	天音に話しかけてみる
	教室に残る
	その時は、また追っ拂ってやるよ
14 日	教室に残る
	樂勝だから心配するな / お前に持たすわけにはいかないからな
15 日	動物關係の仕事 / 幼稚園の保母さん



日期	選項
16 日	天音を捜してみる
17 日	天音に話しかけてみる
	教室に殘る
	動物は飼い主に似るっていうからな
18 日	天音に話しかはてみる
	まあ、氣持ちもわからないこともないな…
	教室に殘る
	お前が我慢するっていうのはどうだ？



日期	選項
19 日	天音に話しかはてみる
	こんなもの集めてどうするんだ？
	教室に殘る
20 日	天音に話しかはてみる
	教室に殘る
21 日	教室に殘る
	あと、おじさんにも感謝しているぞ
22 日	お前が優しすぎるのが惡いんだぞ
23 日	天音に話しかはてみる
	仕方がないさ、運がなかっただはだ
	教室に殘る





櫻塚 戀

由於主角的父親在最近再娶，所以櫻塚戀亦成為主角的同父異母妹妹，但個性似乎不太配合，所以經常吵吵鬧鬧。



遊戲內的對白選項

日期	選項
10 日	まあ、お前らしいネーミングだと思うけどな
12 日	戀の所に行ってみる
	歸宅する
	ほら、さっさと立て



日期	選項
13 日	戀の所に行ってみる
	そうかもしれないな
	校門に行く
	まあ、らしいからいいけどな



日期	選項
14 日	助は船を出してやる
	オレも一緒にいたい
	お前も意地惡い言い方するな…
15 日	アイスクリーム屋に行く
	バニラ一つ賴む
	でも、これってデートなんじゃないか？
16 日	戀を捜してみる
	戀のおもりだけで手一杯だからな…
17 日	戀の所に行ってみる
	人氣者は大變だな
	アイスクチーム屋に行く
	いや、そんなことはないけど…
18 日	戀の所に行ってみる
	人氣者は辛いな
	校門に行く
	仕方がない、なんか作ってやるよ



日期	選項
19 日	戀の所に行ってみる
	いや、ちょっと感心しただけだよ
	商店街に寄って行く
20 日	戀の所に行ってみる
	けなげなところあるじゃないか
	中庭に行く
	それにな、きっとオレも悲しむぞ
21 日	話したいな
	家に歸る
	そうだな…好きかな？
22 日	商店街に行く
	わかったよ…つき合うよ
	いいや、ありがたく頂くよ
23 日	戀の所に行ってみる
	そうだな、オレと結婚するか？
	中庭に行く
	そりゃまあ…な



君影 百合奈

一個喜歡花的孤寂少女，與主角的關係亦由花所連繫，如果對花的意思有認識者會較容入手。



遊戲內的對白選項

日期	選項
10 日	まあ、お前らしいネーミングだと思うけどな
12 日	天音に話しかけてみる
	授業態度のせいで成績は良くないぞ
	歸宅する
	ほら、さっさと立て
13 日	百合奈先輩の所に行ってみる
	先輩と一緒だと思われるなら惡い氣はしない
	屋上に行く
	わかるよ、百合奈先輩は綺麗だから
14 日	助は船を出してやる
	屋上に行く
	先輩に會えるかと思って
	描けるものなら描いているさ





15日 神社に行く
あんな顔されて放っておけるかよ
オレも一緒に行っていいか？
纖細で美しい花なら先輩のほうが似合うよ



16日 百合奈先輩を搜してみる
先輩が綺麗だからだと思うぞ
17日 百合奈先輩の所に行ってみる
…先輩、實は世話好きなのかもな
屋上に行く
身體が惡いのは先輩のせいじゃないさ
…綺麗だと思うぜ



18日 百合奈先輩の所に行ってみる
オレは、むしろ嬉しかったけどな
屋上に行く
大人しい人だと思った
だからって先輩を惡く言うのは許せないな
19日 百合奈先輩の所に行ってみる
先輩のことが心配だから
屋上に行く
先輩にはぴったりの花だな
少なくとも、ここに一人はいると思うはどな
20日 百合奈先輩の所に行ってみる
先輩の弁當のほうが美味しいと思うはど
屋上に行く
じゃあ、百合奈先輩はお母さん似なんだな
早く先輩の顔が見たかったからさ
21日 屋上に行く
先輩がいなくなったら寂しくなると思ってな
わかった、つき合うよ



22日 だけど、だからこそ美しいんだろうな
先輩が笑ってくれれば、オレも樂しい
桔梗
23日 百合奈先輩の所に行ってみる
わざわざお裾分けに來てくれたんだ、嬉しいよ
屋上に行く
オレはそんなに頼りにならないのかよ
優しく抱きしめる





七城 柚子

雖然身形、外貌都不似中學生，但對運動卻充滿熱誠，放學後亦經常在運動場見到她的蹤影。

遊戲內的對白選項

日期	選項
10日	まあ、お前らしいネーミングだと思うけどな



12日 柚子の所に行ってみる
そんな奴、いるわけないだろ
グラウンドに行く
柚子に會えるんじゃないかと思ってさ
練習が終わってから話せばいいさ
次から練習の手伝いでもさせろよ
13日 柚子の所に行ってみる
そうかもしれないな
グラウンドに行く
オレは柚子に期待してるからな
ゆっくり見學させてもらうとしよう
ったく、しょうがねえなあ
14日 助け船を出してやる
グラウンドに行く
柚子と一緒にいる時間のほうが大切だろう
それじゃあ、オレはここで待ってるから
お化けにしては可愛すぎるからだろう
15日 グラウンドに行く
惡い…つい言いそびれて
じゃあ、終わったら聲をかけてくれ
お前にケガをさせるくらいなら、嘘つきにもなる
16日 柚子を搜してみる
まあ、そうだな
買ってやるよ
17日 柚子の所に行ってみる
オレは別に嫌いじゃないから構わない
グラウンドに行く
18日 柚子の所に行ってみる
そんなの、柚子らしくないぞ
グラウンドに行く
モデルがいいんだよ
じゃあ、すぐに內緒じゃなくなるな



19日 柚子の所に行ってみる
確かに、柚子は撫でたくなるからな
グラウンドに行く
柚子がいいと思ったならそれでいいと思うぞ
いや、柚子がいてくれたから描けたんだ
20日 柚子の所に行ってみる
いらないとも言ってない
グラウンドに行く
オレも、柚子のことは好きだったよ
そうなるといいな
21日 グラウンドに行く
ったく…いいから後はオレに任せろよ
それを乗り越えるのも勝負のうちだと思うぞ
22日 グラウンドに行く
柚子だからな
お前がこんなことするからだ
幸せそうな寢顔をしてたから
23日 柚子の所に行ってみる
柚子に惡いと思ってな
グラウンドに行く
迷惑どころか、お前いは感謝してるんだぞ





美咲 彩

同樣是喜歡水彩畫的彩，因為主角的技術比她好所以追隨著進入同一間學校和美術部，但之間到底是感情還是競爭呢！？



遊戲內的對白選項

日期	選項
10日	まあ、お前らしいネーミングだと思うけどな



12日 美咲の所に行ってみる
なかなか可愛いヤツめ

	美術室に行く
	そんなに喜んでくれるなら、また來るか
13日	美咲の所に行ってみる
	美咲が幼なじみだったら良かったのになあ
	部活に出る



14日	助け船を出してやる
	部活に行く
	まあ、どちらかと言えば見たい氣もするな
	なに言ってんだ、自覺が足りないぞ
	そうだな、考えてみる
15日	公園に行く
	いや、ダメじゃないぞ
	そうだな、戀には關係ないことだしな
	美咲に會いに行くよ
16日	美咲を搜してみる
	いや…可愛いと思うぞ…
	いや、もの凄く美味しかったよ
17日	美咲の所に行ってみる
	美術室に行く
18日	美咲の所に行ってみる
	彩はお祭り好きなんだな
	美術室に行く
	どうしﾞて怒るんだ？



19日	彩の所に行ってみる
	いや、女の子らしいと思っただけだ
	美術室に行く
20日	彩の所に行ってみる
	美術室に行く
	どうして、オレが嫌いになるんだ？
21日	美術室に行く
	いや、彩らしくていいと思うぞ
	いや、ダメじゃないさ
22日	それは彩の心がけ次第だな
23日	彩の所に行ってみる
	今度、そのノート見せてくれないか？
	美術室に行く
	でも、それだけじゃ悲しい青春だな







篠宮 悠

9年前和主角像是姐弟關係的悠，在9年後以師生的關係重現，但主角對她已經有所改變。

註：必需事前發生過橘 天音的Good Ending後才會正式登場。





遊戲內的對白選項

日期	選項



10日	まあ、お前らしいネーミングだと思うけどな
12日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く
	手をつないで歸る
13日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く
	忘れ物取りに來たからかな / 任何選項都可
14日	助け船を出してやる
	職員室に行く
	身體は大きくなったけど心まではわからないよ / 大きくなったのはオレだけじゃないと思うけど
15日	家でのんびりと過ごす
16日	悠姐さんを搜してみる
	いや、不味いってことはないと思うけど / 篠宮先生は食べたの？自分で作ったやつ
17日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く
	素直に好意に甘える
18日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く
	覺えてる
19日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く



20日	悠姐さんの所に行ってみる
	職員室に行く
	今日姐さんがオレを誘ったんだろう？
21日	職員室に行く
22日	コンビニに行く
23日	悠姐さんの所に行ってみる
	歸宅する





鷺ノ宮 藍

經常在櫻塚 戀身邊出現的富家女，要接近她先要和戀打好關係，不過這位千金小姐並不會容易上釣。

註：鷺ノ宮藍的出現首先要有其餘6位少女的Good Ending。



遊戲內的對白選項

日期	選項
10日	まあ、お前らしいネーミんグだと思うけどな



12日	戀の所に行ってみる
	歸宅する
	ほら、さっさと立て
13日	戀の所に行ってみる
	可愛い妹が心配だからな
	校門に行く
	…もしかして、オレのこと嫌いか？
14日	オレも一緒にいたいな
	お前も意地惡い言い方するた…そんなことないって
15日	學園に行く
	なんなら、かわってあげようか？
	でも、ついていっていいの？



16日	藍ちゃんを搜してみる
17日	戀の所に行ってみる
	人氣者は大變だな
	アイスクリーム屋に行く
	いや、そんなことはないけど…
18日	戀の所に行ってみる
	人氣者は辛いな
	校門に行く
	仕方がない、なんか作ってやるよ
19日	戀の所に行ってみる
	いや、ちょっと感心しただけだよ
	商店街に寄って行く
20日	戀の所に行ってみる
	けなげなところあるじゃないか
	中庭に行く
	藍ちゃんのこと好きなんだな…
21日	話したいな
	家に歸る
	可愛い妹だと思ってるよ
22日	なにも思いつかない
23日	戀の所に行ってみる
	でも、確かにいい奥ちんにはなちそうだ
	中庭に行く
	そりゃまあ…な



25日	好きな女の子が苦しそうなのは見たくないから









想逃出生天者請注意！

TEXT:AINHO

STAEG 2－蚯蚓女王的復仇

GAME PS GAME DATA

發行商/製造商	CRAZYGAMES
遊戲類型	ETC
發售日期	3月29日（發售中）
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCKS

1P/對應VGA BOX、震動Pack、Internet

THE REVENGE OF QUEEN WORM

Win Prize $ 80.000

STAGE REQUIREMENTS

Prize reduction if conditions are not met.

Clear Time	0:30:00	under
Clear Traps	0	over
Heart Rate	120 /min	under
Hit Points	90	over
Adrenalin	200	over
Bleeding	30 cc/min	under

PUSH Ⓐ TO CHOOSE A CHARACTER









故事背景

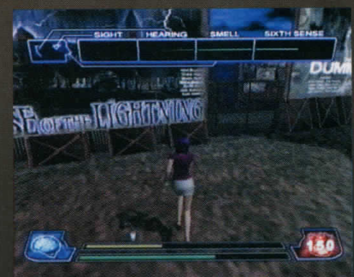
一個最新式的開放露營場，隨即化成血腥地獄……你不相信這是事實？這個「CAMP DAVID」，近日發生一些奇怪的事件，救援隊接報後二十分鐘立即到達現場，眼前見到的露營場，竟變成一片血海，遺憾是這事件中並沒有任何一位生還者，而到現時為止，事件的起因亦無人知曉……事件發生後的96個小時，「CAMP DAVID」被封鎖禁止進入，整地都包圍著寂靜、不尋常的氣氛……

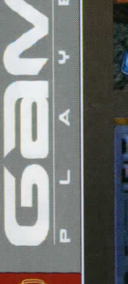
由於這一版中可得到的回復道具數目並不多，所以建議玩者進入前先到藥房補充一下，而一些回復「腎上腺素」的道具就無須購入，其原因看過下文便會略知一二。遊戲一開始，身處一處滿佈屍體、汽車四散的空地上。從地圖左邊的一具屍體拾得一張「新聞記事1」(註1)和一些道具後，當從汽水自動售賣機取得「恐怖監視器」的時候，卻被一頭猴子先行搶走，不過此版並沒有SHOCK EVENT存在，所以玩者大可放心。來到通往露營場的路段時，畫面映出剛才那隻猴子竟將「恐怖監視器」的透視功能用來偷窺一位少女，津津樂道，接著便聽到一把求救聲……

進入B地區，注意這一帶的泥濘大部份都存在蚯蚓敵人，靠近牠便會進入戰鬥，故玩者應盡量遠離牠來避開，而位於地圖B1戰鬥的敵人是二頭猴子，只要靠左行便可避開這場戰鬥。來到C地區，分別從放置在不同地方的垃圾箱中各取得一本「日記2」（註2）和「日記3」（註3），而靠右行便可避開隱藏於地圖B2位置的戰鬥。抵達此版主要部份的D地區，首先往右邊的出口處拯救同伴Michel，敵人方面是三頭猴子，採用一打一走的戰術會比較有效。回到露營場入口的附近，發現一名滿身鮮血的「多羅度社」營業員倒在地上，而死前只講









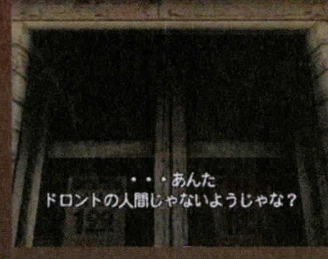






出「美早…美早…怎會可愛……」。接著跳上露營場入口左邊的汽車，來拾取前面地上的一支奶瓶，注意一接觸這裡的泥濘，便會即時進入蚯蚓女王BOSS戰，但由於現時牠屬於無敵狀態，所以玩者只好逃離戰鬥。當來到加油站的商店門前，聽到裡面傳出人聲，然後拿出剛才所拾得的「奶瓶」，便再聽到「這支豈不是美早所用的奶瓶，很懷念啊！原來你並不是『多羅度社』的人，那就好了，請進入來吧，我有事要你幫忙。」

商店中，除了可以得到不少的道具外，還得到開啟加油站旁邊閘門的「RUSTY KEY」，以及一張遺書（註4）。進入打開了閘門的通道，



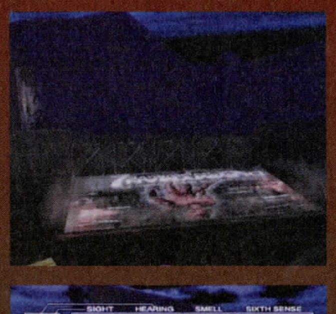


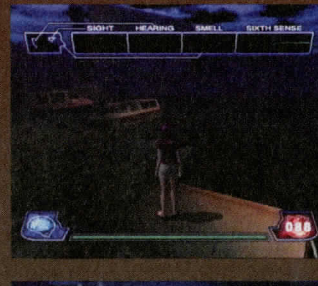




注意前方不遠隱藏了兩名女神搶手的敵人，靠右通過便可避開這場戰鬥。再行前不久，再發現一名將近死去的「多羅度社」營業員，並且從他身上得到一張「新聞記事2」（註5），而從一具吊於儲水塔的骸骨上就發現一張「備忘錄」。接著來到盡頭的一間小屋，從屋旁邊電影廣告牌下的地面拾得一支火炎放射器，而屋內就得到一支「士巴拿」和「日記1」，原來羅杜斯一直所提到的女兒美早，就是指蚯蚓女王。

離開這間小屋，利用剛才得到的「士巴拿」拆掉地圖有顏色的三塊廣告牌，然後返回露營場的入口，







沿著廣告牌和汽車去到最盡頭取得火炎放射器的燃料後，便會正式展開BOSS戰。玩者利用火炎放射器消滅他後，首先到旁邊取得一支電油，接著利用它開動加油站旁邊的車子後，便可完成這版。

（註1）：《蚯蚓售價大暴跌，今天是有史以來最低》

供應食用蚯蚓的市場售價，自上月下跌以來，今月再創新底，由上星期每10公斤售16美元，下跌到只有2美元，是有史以來價格最低的一次。一些經濟評論家認為，這些事件與1630年荷蘭發生的「TULIP





BUBBLE」十分相似。與此同時，更對投資者有著深刻的影響。其中擁有一隻比起平常可繁殖10倍以上的蚯蚓女王－「羅杜斯（ロドリゲス）」（68歲），就對這情況感到十分關注，表示假若維持這個不境情況的話，要繼續經營這行生意是十分困難，就連買奶粉給我的女兒「美早（レイチェル）」的錢都沒有。除了自殺以外，究竟誰人有辦法可以解決呢？

（註2）：某月某日，蚯蚓養殖場於短短運作的10個月而來，已得到一隻蚯蚓女王。若果這個養殖場價格持續高企的話，蚯蚓的銷量便可大幅上升，而我和「美早」也有好的生活。今日，來了一位從事經營戶外設施「多羅度社」的營業員，表



示有意想買入這塊土地，用來興建最新式的開放露營場……當然遭受拒絕，我和美早的樂園，當然不會就輕易賣出，無論出到幾多，也絕不會將養殖場賣給別人！

蚯蚓市場出售價暴跌，是有史以來價格最低的一次，而今日就有2000匹蚯蚓誕生，其數量每次也不斷增加，可是由於這個不境情況不斷持續，現在已面臨到連飼養費都所剩無己，所以今日唯有與「多羅度社」簽約，不過就會繼續保留這個蚯蚓養殖場，遷移往鄰近野生猴子棲息地的森林中。

（註3）：美早……究竟我和你一起有幾多年呢？自從遇上你之後，便一直得到幸運，你簡直就是我的幸運女神。但是，我原來被「多羅度社」欺騙了，不單成為露營場24小時的從業人員，而且他們更將周圍的樹木採伐，令到猴子遭到死亡、絕跡的命運，教我吧！美早。某年某日，雖然美早已沒以前那麼活潑，但是我因長時間在露營場工作底下，身體已開始支持不住，最後亦終於因呼吸困難，被救護車送往醫院去……

（註4）：今晚，我就在儲水塔中吊頸自殺，我在蚯蚓養殖場與美早時過得非常快樂，這已經非常滿足了，但是只留下美早沒有人理會、沒有人給牠食物，求你幫我將美早殺死，可以讓我們在另一個世界中過著幸福的生活。除了使用火炎放射器才



能燒死她外，便沒有其他方法，雖然這很殘酷，但到時你便會知道其理由，就請求你完成我一把年紀的最後願望，拜託你！由於不想「多羅度社」使用，所以我就將火炎放射器放於隱秘的地方，而有關位置就在死體中的備忘錄便會知道，這樣我就在第二層地獄中期待美早的到來。

（註5）:開放露營場謎之大悲劇！遊客全員死亡，現場完全封鎖

昨晚，亞利桑那州的一個開放露營場（CAMP DAVID），發現大量被慘殺的死體和損毀的汽車，其事件的起因仍未清楚，而現時就出動了多位警察進行大規模調查。CAMP DAVID前身是屬於擁有一隻蚯蚓女王的羅杜斯所開設的蚯蚓養殖場，後來被「多羅度社」買入這塊土地，改建成最新式開放露營場，於上月20日才正式開放。







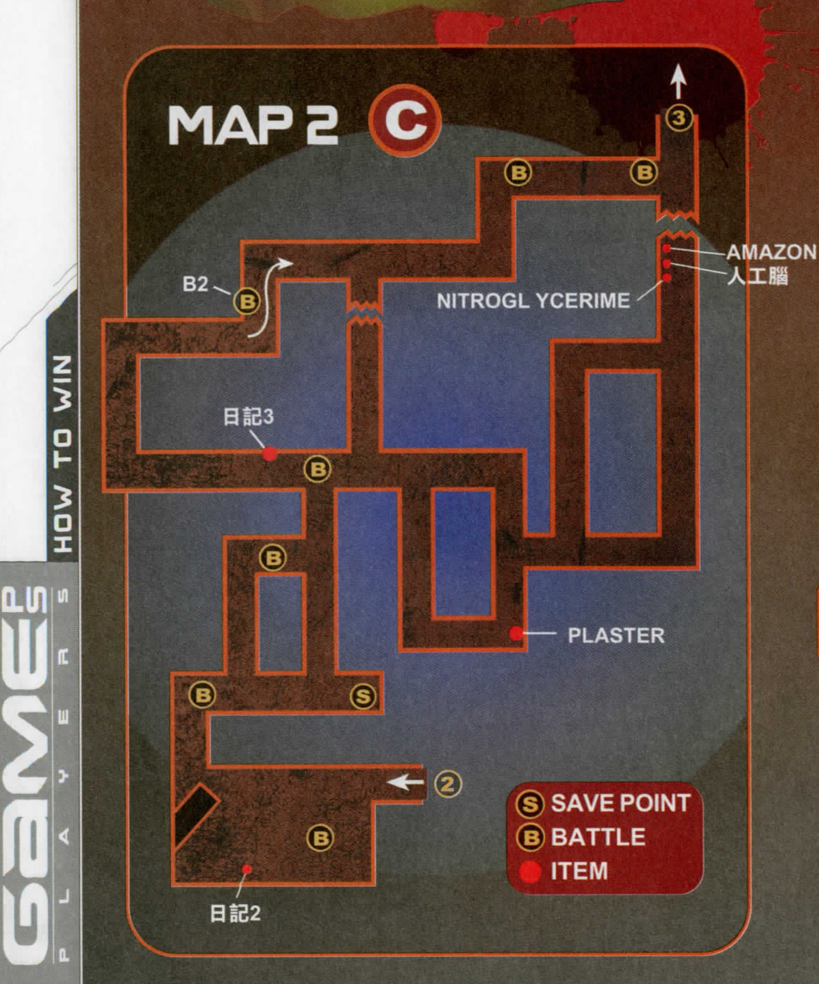
MAP 1

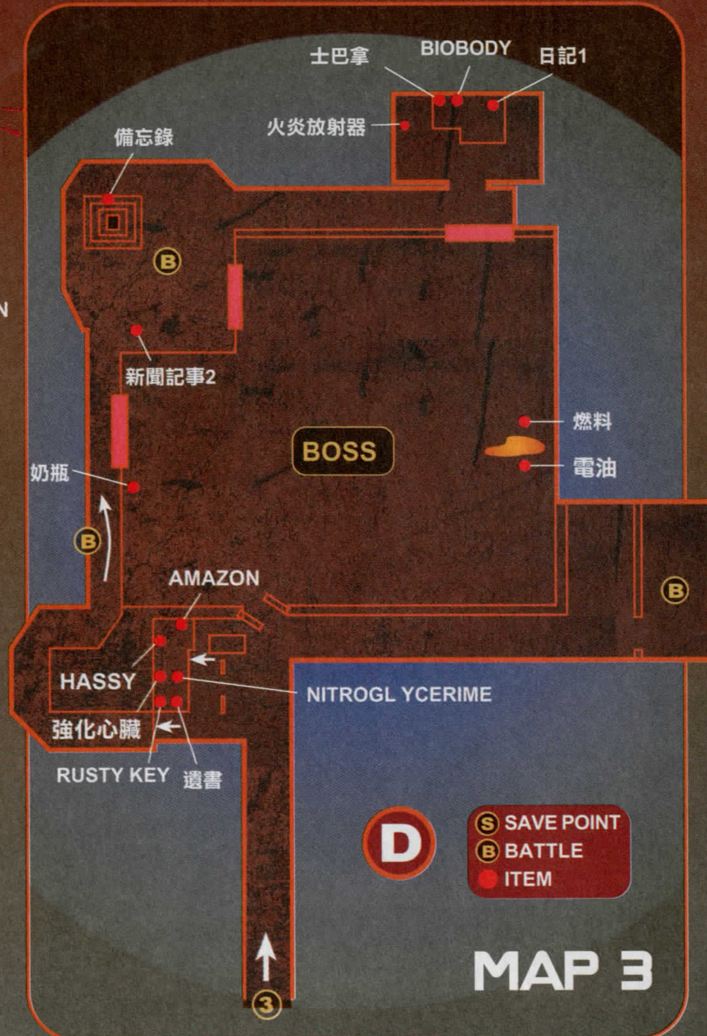
A

鐵管
ITEM SEMSOR
SPEED LADDER
新聞記事1
膠布
人工腦
START
B1
①
②
B
人工血漿
懷石料理

S SAVE POINT
B BATTLE
ITEM

MAP







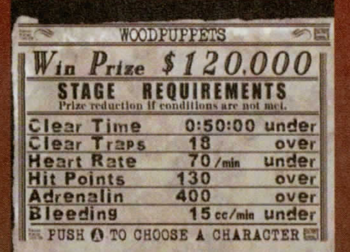
STAGE 3—木材人間





故事背景

位於美國北卡羅來納洲北部的製木廠MACLACHLAN，也是專門開發高性能電鋸作鋸木之用。今天，就是全國伐木工人的招請日，他們竟然成功將樹齡有800年的巨樹鋸斷，十



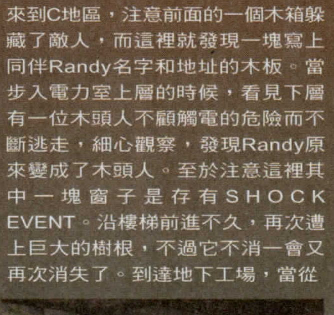
分驚人。可是期間，這棵巨大的樹突然出現一頭人面，將部份目擊者吞噬。此時警察立刻趕到現場進行調查，表面上以失蹤事件來處理。MACLACHLAN製木廠事件發生的七年後，成立了一間超越100名從業人員的謎之集團。後來，一些失蹤從業員的家屬發現一個奇妙的木箱中，彈出一具等身大的木頭公仔，此時襲擊者立即將公仔破壞，怎知發現公仔流出鮮血，就這樣，人類便稱做他們為「木材人間」。

遊戲一開始，首先取得入口旁邊的「恐怖監視器」，注意第一輛貨車前、第二個沙堆旁的木條，以及第三個沙堆均存有固定SHOCK EVENT，而接近第二輛貨車則有敵人出現。行前不久，前方的一個沙



堆突然伸出一條巨大樹根，不過它將旁邊一輛貨車摧毀後便消失了。進入MACLACHLAN博物館，左邊櫥窗和右邊的鋸片，以及上層的一





幅畫像都存有SHOCK EVENT。接著從MACLACHLAN和伐木工人的石像中，各得到一張寫上"MURDER"的謎之「備忘錄」和一把斧頭。沿通道來到窗邊的走廊，小心這裡存有多個SHOCK EVENT，當中較為留意的是左面的第一塊窗子有2個，第二盞吊燈，以及擺放在第二個轉角位的木箱。

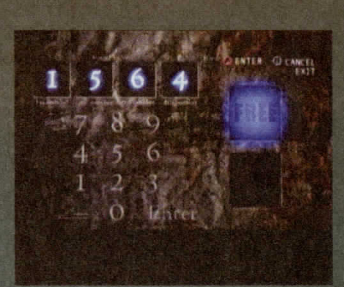
來到C地區，注意前面的一個木箱躲藏了敵人，而這裡就發現一塊寫上同伴Randy名字和地址的木板。當步入電力室上層的時候，看見下層有一位木頭人不顧觸電的危險而不斷逃走，細心觀察，發現Randy原來變成了木頭人。至於注意這裡其中一塊窗子是存有SHOCK EVENT。沿樓梯前進不久，再次遭上巨大的樹根，不過它不消一會又再次消失了。到達地下工場，當從



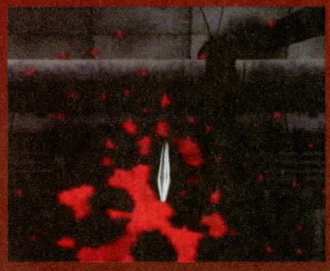


一名伐木工人身上取得一條「謎之木條」，正打算離開這兒的時候，他突然向玩者從後襲擊，戰鬥亦由此開始。戰勝後進入D地區，竟親眼目睹人類如何變成木頭人的整個製作過程，而位於地圖中間的地方，就注意牆上和地面的一灘血跡各存在一個SHOCK EVENT。至於玩者離開這裡前，千萬不要忘記取得「Randy的腦」，否則到了遊戲後段時便不能救回餘下最後一位同伴Randy，但玩者取得這件重要道具之前，必須與一位木頭人戰鬥，不過只要小心它的旋轉攻擊，便可很快輕易消滅它。

從鐵梯來到盡頭，首先將「謎之木條」安裝到電子密碼裝置，然後翻查剛才拾得的一張謎之「備忘錄」，發現寫上"MURDER"的字，中文解作「殺人」的意思，日文即是「ひとごろし」。細心想







想，原來「ひと」可解作「1」、「ご」=「5」、「ろ」=「6」，而「し」則=「4」。當玩者輸入1564後，前方出現了一個螢幕，警告若果跌進去的話，便會變成木頭人。為了查出「木材人間」的事件真相和救出Randy，玩者唯有只好跳下去變成木頭人……由於玩者現在變成了木頭人的關係，因此便不能奔跑和跳躍。來到E地區，小心轉角位上的警鐘是固定SHOCK EVENT。沿通道再次來到C地區的電力室，注意這裡共存有四個SHOCK EVENT，它們位置大致分佈於入口附近有二個、中間通道有一個，以及最後則有一個。

來到6地區，看見前面有一些伐木工人正排隊進入一條通道，原來這裡是進行伐木工人的打獵遊戲。只要伐木工人成功將木頭人砍掉的話，就可得到一筆獎金，數目越多，獎金便越大，相反地，如果木頭人成



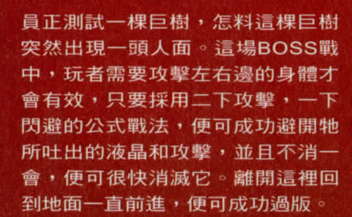






功抵達終點的話，便可變回原形。至於從「HUNTING MANUAL 2」裡，就發現參加者之中，竟有Randy的名字，而編號就是921。沿另一邊通道來到地方G地區，此時玩者的目的就是不停避開伐木人工的襲擊到達終點。注意這裡的敵人會不停地出現，玩者除了可用普通攻擊對付敵人外，還可緊按R掣作旋轉攻擊，比起普通攻擊非常好用。玩者首先取得一種「食木蟲」，將一條受到樹根阻擋去路的樓梯侵蝕，才能上到第二層。經過有SAVE POINT提供的地方去到植物地帶，注意這裡同樣有敵人存在，而來到急救醫療室中，就發現有兩名敵人，正向一名木頭人進行殘酷的手術，只要擊敗他們便可救回Randy。

幾經辛苦，終於平安無事抵達終點而來到H地區，注意前方的儲物櫃均躲藏了敵人，可是第2、3個就因環境狹窄關係而無法避開，所以只好與他們作戰。除此之外，注意前面的地下還存有SHOCK EVENT。沿通道前進，首先從樓梯來到另一層中使用一部機器變回原形，接著返回上層跳過阻擋去路的木箱之通道來到一個地方，發現有二名工作人員正測試一棵巨樹，怎料這棵巨樹突然出現一頭人面。這場BOSS戰中，玩者需要攻擊左右邊的身體才會有效，只要採用二下攻擊，一下閃避的公式戰法，便可成功避開牠所吐出的液晶和攻擊，並且不消一會，便可很快消滅它。離開這裡回到地面一直前進，便可成功過版。



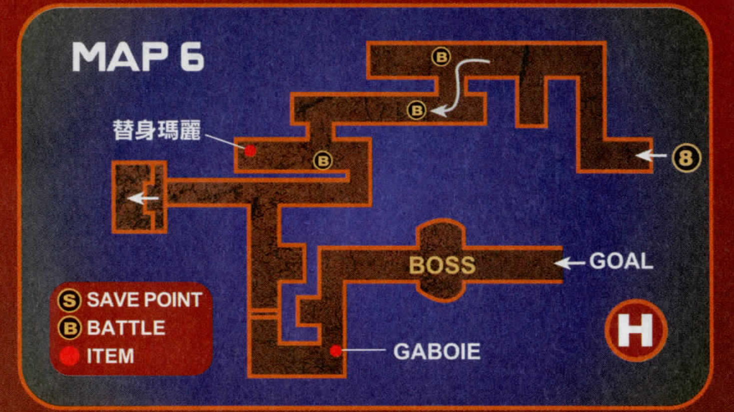






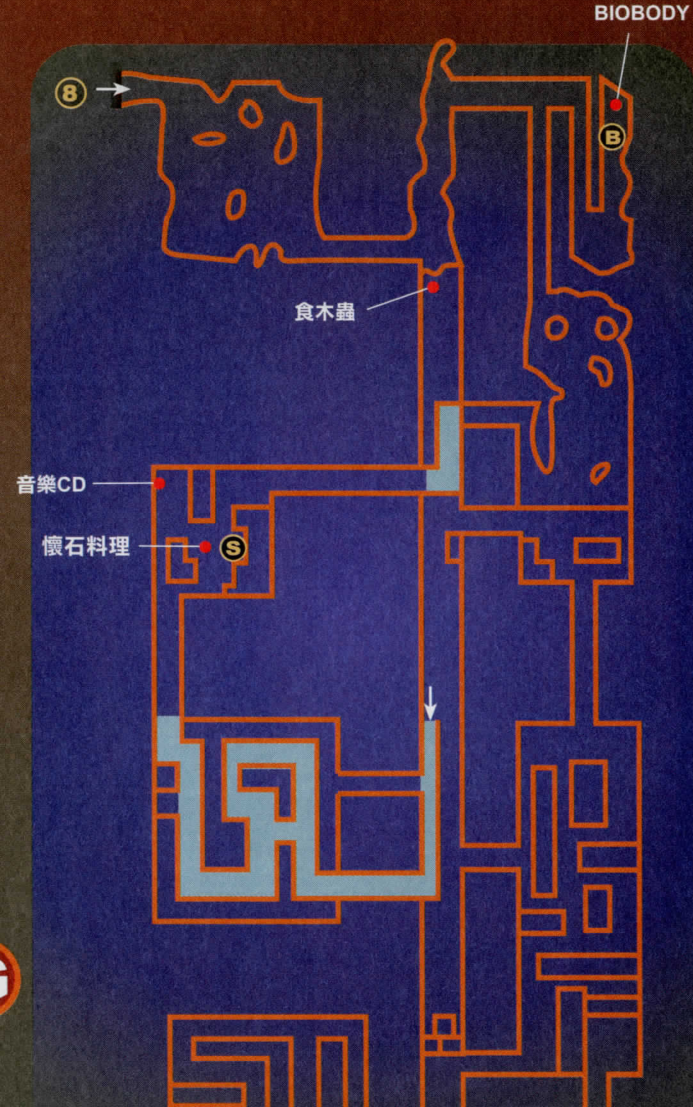
















MAP 4

S SAVE POINT
B BATTLE
ITEM

F
HUNTING MANUAL 1
HUNTING MANUAL 2
GABOIE

C
謎之木條
人工血漿
人工腦
ER

D
RANDY的腦

E

TO MACLACHLAN博物館

B
注射器
ER優惠券
包帶
計算機
中華拉麵
斧頭
備忘錄
人工血漿

A
包帶
深呼吸
HASSY
強化心臟
START
恐怖監視器



發售商	SEGA
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	15BLOCK
發售日	發售中

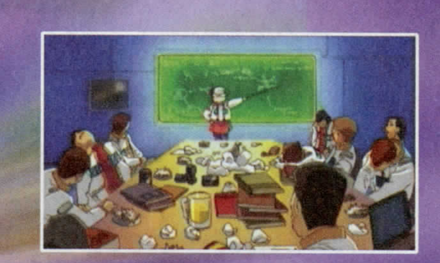
SLG/1P

SEGAGAGA

加油啊！SEGA！

text：亮













意念創新遊戲《SEGAGAGA》終於推出了，若有看我們早前的介紹，便知道遊戲的目的是要令SEGA擊敗所有對手，並成為遊戲界的皇者，雖然這只不過是一個遊戲，但對於SEGA的FANS來說，可以令他們的夢想成真，都算不錯吧！

《SEGAGAGA》會社理念

創造就是生命

〈経営理念〉

一、知的創造で社会に貢献

一、先進技術で時代の先取

一、人社一体で目標追求

《SEGAGAGA》經營理念

1.以知識和創造力貢獻社會

2.用先進技術適向時代尖端

3.人社同心向目標進法

STORY

未來時份，遊戲界一片混亂，SEGA的市場被其宿敵「Dogma」會社所侵佔。形勢對SEGA十分不利，目標是市場佔有率100%的SEGA，在無計可施的情況下，唯有孤注一擲，將所有希望放在計劃——「SEGAGAGA」身上，並將SEGA會社全權交給由電腦選出來的少年——「瀨賀太郎」。除了太郎外，電腦還選出一個不明的少女，並希望憑藉他們的能力，令SEGA成為遊戲界的皇者……





瀨賀太郎

一個普通的少年，但某天卻被世嘉的超電腦AI「TERA DRIVE」（註）選為遊戲界的救世主，於是乎便成為了「SGGG」的代表，並且全權負責世嘉的事務，對每個遊戲都十分愛惜。

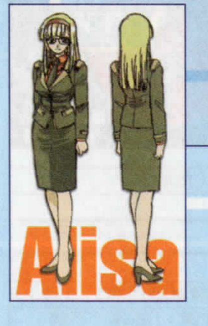
羽田彌生

另一位被世嘉的超電腦AI「TERA DRIVE」選出的代表，可憐和迷失自我，經常和瀨賀太郎一起行動，但有時亦會獨自行動，並有著不為人知的秘密……前額裝有一個特別的裝置。



秘書愛里沙（アリサ）

是「SGGG」的秘書，主要是協助太郎和彌生。擁有美好的外表，而且經驗豐富。在遊戲中，她會給玩者一些情報與及忠告，令玩者更容易完成遊戲中的每個部份。



人交（ひともじり）社長

2025年的世嘉社長，知識豐富，非常信任下屬，現在已退出前線的工作，將希望SEGA能稱霸遊戲界的夢想寄託在「SGGG」上。





特務部長

從美國來到的謎之男，背景和目的不明。

註：「TERA DRIVE」，1991年6月推出，簡單來說是一部能玩到MEGA DRIVE遊戲的電腦，但由於價錢不菲，而且其性能亦不是十分出眾，故此很快便被人遺忘。

會社讚歌



《SEGAGAGA MATCH》

詞：岡野 哲 曲：金子剛

世嘉、世嘉、東京都大田區
京急羽田空港線、大鳥居
創造是生命 遊戲的殿堂
但是 勝利之日 依照遙遠
受挫折、頹喪 但會振作
世嘉、世嘉、啊啊、前進往明日去
世嘉、世嘉、旁邊是多摩川
首都高、經羽田口、往環八
矢彈盡絕 朋友也離去
但是 壯志 依然雄壯
喜悅、勉勵、現在就站起來
世嘉、世嘉、啊啊、前進往明日去
世嘉、世嘉、啊啊、前進往明日去
世嘉、世嘉、啊啊、前進往明日去！

操作方法

標題畫面/ADV-PART/移動-PART/在資料室時

方向鍵	項目選擇
A	項目決定 /Message 傳送
B	項目取消 /Message 傳送
L	畫面轉換 / 在 SAVE 畫面中作出轉換 / 項目選擇
R	畫面轉換 / 在 SAVE 畫面中作出轉換 / 項目選擇
Y	依工作人員的能力來排位
START	開始遊戲

RPG-PART/ 戰鬥畫面之操作

方向鍵	角色移動 / 項目選擇
方向鍵＋B	角色作出高速移動
A	項目決定 /Message 傳送 / 調查 / 作出對話 / 使用 ITEM
B	項目取消 /Message 傳送
Y	開啟選單 / 觀看各員工的能力（基礎研究室時）

SIM-PART 之操作

方向鍵	項目選擇 / 按實→可觀看狀況畫面（只限 SIM-PART）
A	項目設定 /ITEM 使用 / 發動「熱血熱血」時作出決定
B	項目取消 /Message 傳送
L	開發室轉換（開發室多於一個時才可使用）
R	開發室轉換（開發室多於一個時才可使用）
Y	加快時間流逝速度
START	暫停遊戲

制霸遊戲界的方針

1. 在計畫進行的3年內，要以初期的資金10,000,000日圓令SEGA的市場佔有率成為100%。
2. 若在這3年內不能令SEGA的市場佔有率變成100%的話，經營者的資格便會失去，同時SGGG亦會解散（即是GAME OVER）。
3. 若開發的資金耗盡時，市場的佔有率亦會完全失去，而SGGG同樣是要解散（即是GAME OVER）。

各PART之間的關係

在遊戲中，主要是由3PART組成，分別是ADV-PART、RPG-PART和SIM-PART。現在便詳細講解每PART的主要用途吧！

SIM-PART
只要玩者在基礎研究室內將開發人員調配成為一支開發隊伍後，便可在開發室中觀察遊戲的開發進度。除此之外，員工的身體狀況與及遊戲的宣傳和設備投資等都是在這裏設定的。

移動-PART
主要是在SEGA的會社內作出移動，可到達的地方有會議室、基礎研究室、開發室等。

ADV-PART
主要是在會議室中進行，亦是故事進行的地方，在這裏更可觀看主角的狀況和市場佔有率。

RPG-PART
以進入開發室為主，在內裏可向開發人員進行游說，當達成某些條件時他們會成為同伴，在遊戲佔了重要的位置。

ADV-PART 畫面詳解

會議室畫面

5 日曆（2027年12月31日為最後限期）
6 行動 COMMAND
7 現在位置
8 開發進度

會因SIM-PART的決定而改變



行動 COMMAND 中的選項

話す

主要是和愛里沙進行對話，她會指導玩者進行遊戲，更會顯示現時的情況。

狀況

進入後可看到3個畫面，分別是主角的狀態畫面、遊戲界的市場分佈畫面和開發狀況畫面。

主角狀態畫面



体力	現時的體力，即是HP。
夢	現時的夢，即是MP。在RPG-PART的戰鬥時，使用故弄玄虛技（ハッタリ）時便會扣去。
情熱	未裝備武器時的攻擊力。
すばやさ	若數值越高，便越容易發動先制攻擊。
知力	未裝備防具時的防禦力。
カリスマ	玩者的魅力值。在SIM-PART中使用「熱血熱血」時便會扣去。
姓名	玩者的姓名。
Lv	現時的LEVEL。
開發經驗值	和開發人員交涉時所累積的經驗值。
下個LEVEL所需經驗值	提升下個LEVEL時所需的經驗值。
攻擊力	直接影響在戰鬥時的攻擊力（下方的是現時所裝備的武器）。
防禦力	直接影響在戰鬥時的防禦力（下方的是現時所裝備的防具）。
おこづかい	現時玩者所擁有的金錢。



遊戲界市場分佈畫面

ゲーム業界シェア分佈	可看到SEGA和Dogma的市場分佈。
狀況	一共有5種，分別是A（最好）/B（良好）/C（普通）/D（不安）/E（危險）。
期限もであと	現在所剩餘的時間。

開發狀況畫面

總予算額	可使用的金錢上限。
月当支出	每個月所需要的支出，包括基本開發室、開發生的員工薪酬，與及開發遊戲所需的金錢。
市場	一共有5個階段，分別是非常好景（絕好調）/好景（好調）/普通（普通）/低迷（不調）/非常低迷（絕不調）。
開發部門 / 開發狀況	可看到開發部門的名稱，如SGGG開發A研，並可知道正在開發的遊戲數量、狀況和期待度等。更可得知開發遊戲時所需的總時間，每一個長方形便代表一個月，綠色是代表開發中，而橙色則代表開發完了。

移動-PART畫面詳解

SEGA會社畫面



9 表示玩者現在的位置

10 分別有4個情況，他們包括是未攻略（即是未能取得該開發室）、探索中（即是此開發室只是到達行探索的階段）、獲得中（即是已經取得該開發室，並可開發遊戲）、開發中（這開發室已經正在開發遊戲）。另外，每當進入開發室便會消耗30日，所以絕對要小心。

基礎研究室



這裏主要是將在RPG-PART說得的開發人員調配成為一支開發隊伍的地方。而一支開發隊分別有DIRECTOR（監督）1名、DESIGNER（設計員）與PROGRAMMER（程式員）各3名，人數合共7個。要留意遊戲進行開發時，監督是不能中途轉換的，但設計員和程式員則可在中途以其他人作替換。此外，若玩者不想浪費金錢聘請一些工作能力低的員工時便可解雇他。至於員工的人數方面，玩者最多可聘請30名員工。



開發人員能力值詳解

姓名	員工的名稱。
種族	一共有3種，分別是ディレクター（監督），會以橙色表示；デザイナー（設計員），會以綠色表示；プログラマー（程式員），會以藍色表示。
才能	即是員工的潛在能力，若數值越低，開發的效率便會越差。
やる氣（毅力）	代表員工的開發的熱誠度，若數值越低，該員工便會越快放棄。
健康	表示員工的体力，若數值越低，被「黑圈包圍」住的機會便會大大增加。
協調	顯示員工的協調性，若數值越低，「憤怒」的出現機會便會大大增加。
要求金額	員工每個月需要的薪酬。

會社商店



這是購入ITEM的地方，玩者在這裏可購入回復ITEM或武器等東西，而在初期可購入的物品有：

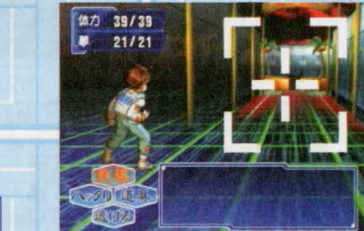
ITEM名稱	價格	功效
ポリビタンE	1000Yen	體力作少量回復（可對員工使用）
ウンケル	3000Yen	體力作中程度回復（可對員工使用）
ホモ・ルーデンス	1500Yen	夢回復10點
知能パン	3000Yen	員工的才能作少量回復
回復のいずみ	30000Yen	將開發室所有員工的參數作大幅度回復
ピコハンマー	10000Yen	主角的裝備，令攻擊力提高。
革ジャン	20000Yen	主角的裝備，令防禦力＋1。

資料室

可在這裏可重溫發生過的劇情、播片、出現過的員工等資料。

秋葉原

被Dogma侵佔的秋葉原，是要在當遊戲進行到一定的進度才可進入的地方，在這裏可購入一些寶貴的ITEM，而當SEGA的市場佔有率較高時，這裏的廣告版更會變成SEGA的標記。



RPG-PART

戰鬥中畫面詳解

說得	即是作出普通的攻擊，而在隨機的情況下，更有機會作出會心一擊。
道具	使用ITEM。
ハッタリ（故弄玄虛技）	作出比說得更強的攻擊，使用出時會扣去「夢」。
逃ずる（逃走）	立即逃走，但有機會會失敗。

在遊戲初期可使用的故弄玄虛技

名稱	效果
扮精神（カラ元氣）	回復少量體力。
熱血話（熱い話）	給予對手強大的傷害。
冷血話（冷い話）	給予對手強大的傷害，並令對手的攻擊力下降。
處理漏洞（處理オチ）	封鎖對手的一切行動。
衝擊的意見（衝撃的な意見）	給予對手強大的傷害，比扮精神更厲害。
坐著睡（イス寝）	體力全回復
萌え萌え	令對手的防禦力變成0。
16t	以隨機的形式給予對手16、160、1600的傷害。

交涉 / 勸誘



在遊戲中，若要取得開發人員，首先是要將他擊倒，接著便會與他作出交涉。他會不停向你發問問題，玩者便要從3個答案中選取一個，若所選的答案正確，便可令右下方的好感度提升，反之，若是答錯的話便會下降。當限定的時間過去後，若好感度是高過特定的指標的話，該開發人員便會成為同伴。另外，除了交涉外，勸誘亦是可令員工加入的方法之一，而條件便是要達成員工的一些要求，例如是要付出他所要求的薪酬。

SIM-PART

開發人員的狀態

從開發人員的外表，便可得知他現在的狀況，從而作出相應協助。

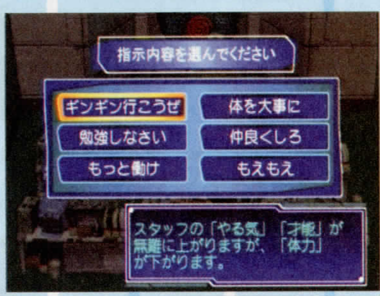


上下運動	感到光輝的閃耀	倒地睡覺	思考中
充滿幹勁	充滿才能	毫無幹勁	缺乏才能

被黑圈包圍	回轉	逐漸變白	逐漸變綠	憤怒
快將支持不住	發動CRAKA能量	慢慢地回復	協調回復	協調不足

行動COMMAND

在畫面的左下方共四個可供選擇的項目，分別是指示、對話、狀況和其他。現在便作出詳細的解釋。



指示

主要是對開發人員作出指示，分別有6種。

指令	功效
盡情發揮（ギンギン行こうぜ）	「毅力」和才能上升，但體力下降。
努力學習（勉強しなさい）	才能提升，但毅力下降。
努力一點（もっとけ）	毅力提升，協調下降。
保重身體（体を大事に）	體力提升，毅力、才能下降。
和睦相處（仲良くしろ）	協調提升，毅力、才能下降。
熱血熱血（もえもえ）	要玩者消耗的魅力值才能發動。



開發人員現況詳解

体力	現在的體力表示，若體力不繼時便要作出休息。
やる氣（毅力）	直接反映對遊戲開發的熱誠度。
才能	直接反映開發人員的潛在能力。
協調	若協調性越低，「憤怒」的出現機會便會大大增加。
月給	每個月的工資。
要求資金	開發人員要求得到的工資。
名稱	開發人員的名稱。
種族	分別有ディレクター（監督），デザイナー（設計員），プログラマー（程式員）3種。
性格	表示開發人員的性格，分別有協調型、狂熱型和魅力型3種。
長所（長處）	表示開發人員的長處。
短所（短處）	表示開發人員的短處。

對話

從與開發人員的對話中，便可得知他們正缺乏甚麼東西。玩者不要看少這部份，因為開發人員對遊戲來說是佔了一個很重要的位置。



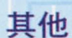
狀況

狀況畫面詳解

全やる氣（全體毅力）	顯示全部開發人員的毅力值，數值越高，遊戲的開發便會越順利。
總才能	顯示全部開發人員的才能值，數值越高，遊戲的期待度便會上升。
部所月当賃金（開發部每月的開支）	顯示開發部的開支。
全体月当賃金（全体每月的支出）	顯示全体開支（包括員工的資金）。
總予算額	玩者所剩餘的金錢，若予算額變成0時便會GAME OVER。
完成予定日（予定完成日期）	在開發遊戲的途中，便會有機會發生EVENT事件，一些遊戲雜誌會派出編輯來打探遊戲的開發進度。這時，玩者便可設定發售日期，而且便可知道予定完成日期。
現田的予想日（實際完成日期）	顯示遊戲的完成日期，但有機會因開發人員的狀況而改變。
只今の市場（現在市場情況）	一共有5個階段，分別是非常好景（絕好調）/好景（好調）/普通（普通）/低迷（不調）/非常低迷（絕不調）。

※ 各個項目的狀況

優：令人滿意
普：不過不失
危：形勢不妙



其他

ITEM（アイテム）	使用ITEM令開發人員作出各種回復。
打聽遊戲開發內容（ゲームの出來を聞く）	可得知遊戲的開發情況，從而得知遊戲的形象、主題和類型。而在遊戲的開發中段，監督是會向你作出提議，分別是： *可加快開發的進度，但會失去遊戲的賣點（もっと手田こうよ）* *以現時的狀況來繼續開發（そのもも進めてみてよ）* *開發的形式作出很大的改變，但會增加賣點（もっとがんろうよ）。* 另外，在選取（もっとがんろうよ）後，亦會出現2個選項，他們是： *以現時的狀況來繼續開發（仕方ない,今回はあきらめよう）* *現在此遊戲的開發度已有一定的成績，故此便可開發另一個遊戲（思いきってやってみよう）。*
Dogma社發賣預定（ドグマ社發賣予定）	查看Dogma社即將發售的遊戲。
宣傳廣報	可作出不同的宣傳活動，但留意每月只能實行一次。
人事	更換開發人員。
設備投資	改善開發室的環境，投資的金錢越多，改善的幅度便越大，直接提升「設備」一項數值。
給料變更	改變開發人員的薪酬。
發賣	發售已經完成開發的遊戲。
離開會議室	顧名思義，就是離開會議室。

※留意遊戲大致完成後，玩者是可選擇是否立即推出或者是在修改未完成部份後才推出。

第一話

SGGG 始動！

第1話
セガガガ始動！



突然成為SEGA代表的瀨賀太郎，懷著戰兢的心情來到位於東京都大田區的SEGA會社。他在猶疑



是否進入之際，一名少女在他身旁擦身而過，並步進SEGA會社，而她的名字便是羽田彌生……

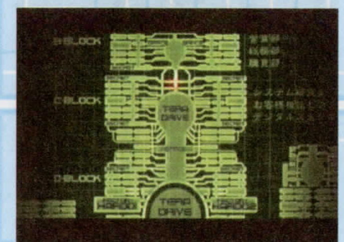
2人進入會社後，便隨即與現任SEGA社長人交（ひともじり）會面。人交表示，SEGA創業以來，可謂遊戲界數一數二的遊戲廠商。但近期卻出現危機，原因是現在的





遊戲界停滯不前，購買遊戲的人亦相繼減很少，群雄割據的情況十分嚴重，若這個惡性循環繼續持續下去的話，最後可以做的，就只有迎接遊戲界的死亡。人交為了令難有起色的事業得到轉機，便用了這個看似不可能但其實是可能的方法，就是透過SEGA的超級AI電腦「TERA DRIVE」所選出來的2名人選（即是太郎和彌生）來實行極秘計畫SGGG，並希望利用過2人之力來令到SEGA的事業起死回生。

接著便會由秘書愛里沙（アリサ）帶領太郎和彌生參觀會社的內部結構和運作，來到開發A、B、C研的前面時，得知要開發一個遊戲並不是想像般容易，而現在缺乏的，正是開發遊戲的重要功臣——



開發人員。當愛里沙講解完遊戲的基本知識和方針，並叮囑太郎要小心在開發室的員工，因為他們已吸收了邪惡瘴氣的毒，極有機會變成怪物，所以進入開發室是十分危險的。而彌生在這時感到十分奇怪，為甚麼愛里沙的口不需張開就能說話呢？愛里沙解釋說：「呀…呀…





這是腹語！你只要在這裏工作一段短時間便能學會了。」

這時太郎便可到四周逛逛，但不要忘記現在最大的問題是要找開發人員開發遊戲。除了開發A研外，都沒有其他地方可選擇吧！進入後，在不遠處看到一個紅色的紙牌，從對話中得知他的名字叫







「FLAGMAN」，是FLAG管理室的管理者，他更表示FLAG對遊戲是十分重要，由於FLAGMAN待人友善，故此太郎便聽取他的說話到FLAG管理室尋找。到達（A點）時，由於被「DOT博士」（ドット博士）阻擋著，所以不能通過。唯有另尋通道吧！



進入FLAG管理室後，發覺這裏是個FLAG的種植場，但在這裏卻未能找到FLAG。跟著再向前走，在轉角位與另一個紙牌人文談時，太郎問及他為甚麼會這樣薄，原來開發室的器材是會發出一些特別的電磁波，一經吸收後便會變成這樣，雖然他說早已習慣了這樣子，但是太郎依然是很擔心……

睡覺室和宣傳計畫部都沒有特別的事情發生，故此不用浪費時間，可直接往右方前進。到達（B點）時會遇到「鈴キ」，由於太郎不





小心吵醒了正在睡覺的鈴キ，故此鈴キ便向太郎攻擊，鈴キ的攻擊力不算強，只要擁有LEVEL2以上便能輕易擊倒他。原來他每天只有2個小時的睡眠時間，難怪他站著也能睡覺……他更說出除了開發人員外，說得部長更為重要，故此太郎便去找尋部長的下落。

就是這樣，DIRECTOR鈴キ便加入了太郎的行列，一直前進，經過（C點）取得回復のいずみX2後，接著經程式室，來到（D點）時會發





覺前方的去路被人阻擋著，擋著去路的人叫「岡」，由於與他交談後便會立即發生戰鬥，所以稍為提升一下LEVEL會較好，只要有LEVEL4左右便已經足夠了。戰勝後，太郎便問及他關於PROGRAMMER CHIEF的事，從岡口中得知CHIEF是因為迷失自我，再加上過著不健康的生活，所以便野獸化起來。得到PROGRAMMER 岡的加入後，便繼續前進，到達（G點）時便會見





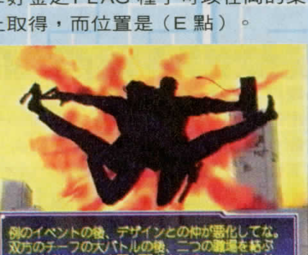
到野獸化後的CHIEF，無論太郎怎樣說，CHIEF都毫不理會，口中只有提著金之FLAG這東西，其後更將太郎擊到程式房外。

感到有點氣餒的太郎，幸好得到彌生的鼓勵和支持才得以振作，由於現時的唯一線索就是那個叫金





之FLAG的東西，故此太郎便向岡打探消息，岡說：「FLAG NUMBER F6，俗稱金之FLAG，由於PROGRAMMER小組和DESIGNER小組發生不和，情況更續漸惡化，而唯一令他們和好的方法便是利用金之FLAG。但可惜，金之FLAG是需要種植才可得到，幸好金之FLAG種子可以在岡的桌上取得，而位置是（E點）。



取得金之FLAG種子時，同時間亦發現到3個要點，分別是1.花盆是必要的。2.利用FLAG WATER來灌溉是必需的。3.用花盆來種植。而FLAG WATER則可在會社商店內換取。接著只要回到FLAG管理室內種植（F點）便可。成功後便拿著金之FLAG來到岡前，當他說完「R-720」的事後便會讓太郎前進。今次的對手是PROGRAMMER CHIEF，他的實力無疑是比一般的嘍囉為高，故此擁有5-6LEVEL會較為安全，只要稍為注意自己的HP，很快便可擊倒他。令他回復原狀後，便可用金之FLAG來開啟左方的門。











◆金之FLAG種子就是在這部類似DC的物體上……







◆在這裏開動抽風機！



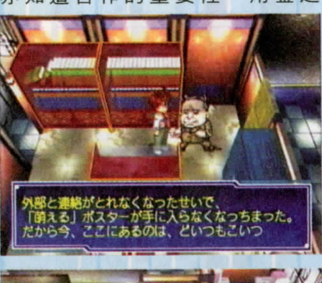
來到了煙霧瀰漫的休憩室，太郎見到彌生停留在這裏，彌生希望太郎能開動抽風機令煙霧消散（H點）。而彌生亦將手提電話交給太郎，希望有助聯絡。進入設計室後，發現DESIGNER CHIEF（I點）正在與開發人員發生爭執，最後更用處理漏洞令他們消失於世上……因為DESIGNER CHIEF的個人主義，令到太郎十分忿怒！不過，太郎在戰鬥的中途才發覺自己並不是





DESIGNER CHIEF的對手，而且更無力招架他的「處理漏洞」，就在危急存亡之際，彌生趕來協助，並以機關鎗、火箭炮等武器將DESIGNER CHIEF擊倒，鑑於得到彌生的幫助，故玩者只要不停作出回復便可。

戰勝後，太郎便學得「處理漏洞」這招，而且DESIGNER CHIEF亦知道合作的重要性。用金之









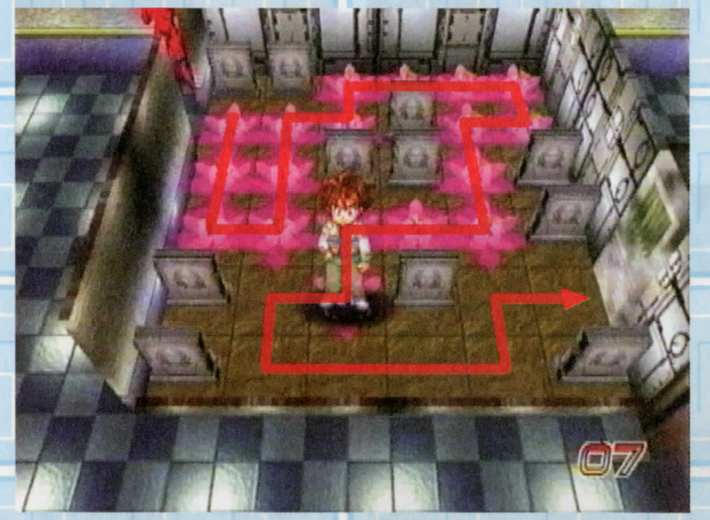
FLAG 將右方的門打開後便會去到資料室，但去路又被一名員工阻擋



著，從對話中得知他希望取得「萌える」的海報，於是便到(K點)處，從.COM（ドットコム）身上取得海報後，只要將它交給剛才的員工便可繼續前進。

來到FLAG 花園前，太郎被FLAGMAN 阻攔著，他要測試太郎是否擁有拯救遊戲界的能力，而他亦希望太郎能令開發A 研變得更繁榮，玩者要在25步之內走出這個花園，而方法可詳見下圖，通過後便可來到部長室前。





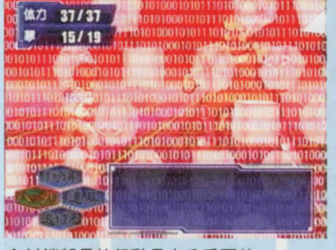
◆只要依照這個路線行走便可輕易通過。

與部長對決！



開發部的部長是個沒有任何感情的人，不但經常欺壓其他員工，更認為機器比人類更為有用。無論太郎任樣進行游說，部長依然不為所動，最後更向太郎發動攻擊。部長的攻擊力可謂「有番咁上下」，所以若沒有8-10LEVEL 都不要妄想能將他擊倒，而善用剛才學會的「處理漏洞」亦是十分重要，若能成功封鎖部長的行動，要取勝便變得更為容易。只要擊倒部長，太郎便能取回開發A 研的操控權，即是玩者現在便可開發遊戲了。





◆封鎖部長的行動是十分重要的。

ξ SIDE STORY R-720 之傳說 ξ

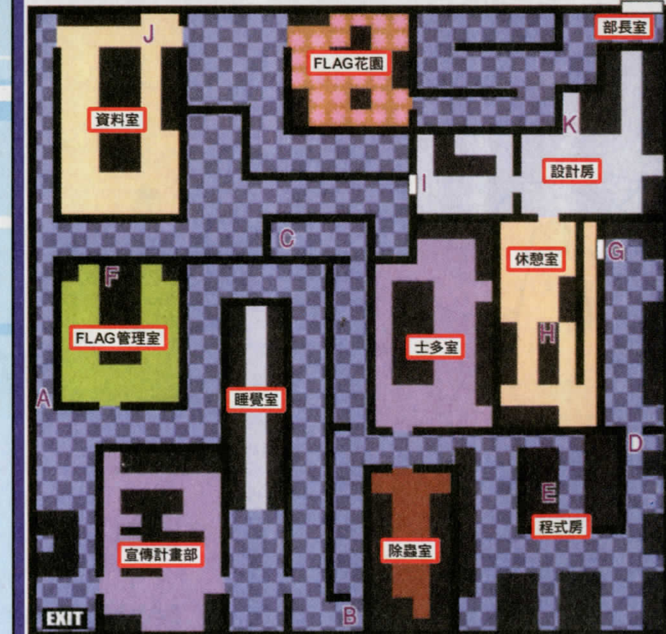
初期在大氣層外使用的體感遊戲！

「R-720」是名機「R-360」的後繼機，2020 年開發，亦是首個能在大氣層外使用的體感遊戲。「R-720」的裏面除了裝有磁力浮遊式的特殊緩衝座位外，外面更有專為加速而設的BOOSTER，令到達衛星軌道的時間只需1 分20 秒便可，但由於製造的時間和資金超出了予算，而玩1 次的費用卻需要300Yen 的關係，故此亦受到很多人的抨擊。在2023年，實驗用的1號機在進行實驗途中發生了不明的爆炸，故此「R-720」這個計畫便永久凍結起來。











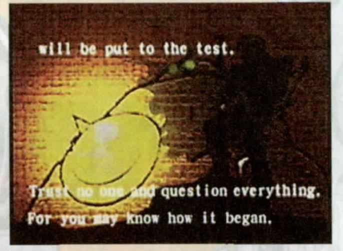


冒險之旅又再開始

エルドラドゲート ELDORADO GATE 第4卷

由天野喜考負責人設的隔月刊化RPG《ELDORADO GATE》，雖然由原定分為24卷，共三部構成整個故事，縮短至第7卷結束，但是CAPCOM當然以照顧玩家為優先，將會把餘下的內容作出修改，保證為大家有一個滿意的結局。至於今次的第4卷中，就加入了「MUSIC MODE」和「屬性屋」二大新要素，後者玩家可將各種武具的屬性進行轉變，以節省更多開支和令作戰更有效，而新登場的鬼神之繼承者，分別有美瑪、孖馬和琪琪三位。





GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	4月12日（發售中）
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT: AINHO

SCENARIO 9 －「美瑪忙碌的一日」

故事開始，講述有三位婆婆路過一條河流的時候，發現有一名女嬰隨水飄流過來，就是這樣，三人就將她拾起來收養，並改個名字叫「美瑪」……時間飛逝，美瑪已是一位十二歲少女……遊戲一開始，美瑪便身在亞魯比拉之町（アルンビの町）的入口前，可是返回家中後，艾詩尼（エシレ）告訴她愛巴（アバ）突然患上怪病，全身動彈不能躺在床上。這時魯伊露（ルイユ）就想起鄰居披上白衣的艾伊斯亞（エイジアン）醫師會得知其治理方法。來到後，醫師就認為愛巴是患上一種叫「STOP」的怪病，只有到沙古楊草原（サクヤの草原）捕捉一種叫「UP」的妖精才能治理好這種病，但基於城鎮外有很多怪物出沒，擔心她一人上路會十分危險，所以艾伊斯亞就請派了一位朋友伴同她，叫她到酒吧中約見。







主要入手道具（亞魯比拉之町）
- 食人魔晶石
- Kleopatra Card（クレオパトラカード）





正當美瑪打算進入酒吧前，酒吧內突然傳來一聲巨響，進入後原來高美斯又在醉酒鬧事，期間更和三名醉漢打起上來，打遍天下無敵手的高美斯，當然輕輕的一招就將他們擊退。事情結束後，艾伊斯亞就放出一種神秘的氣體，令高美斯出現精神錯亂，在模糊的狀態底下，跟隨美瑪一起上路，而艾伊斯亞離開前還將一個炸彈交給美瑪，表示如有再需要，可到城鎮中右下方的商人購買得到。準備好一切火屬性的裝備後，便可出發往沙古楊草原。這裡出沒的樹屬性怪物並不強勁，建議玩者以高美斯應付敵人，而美瑪則作回復或防守工作。來到草原的盡頭，利用炸燀將地上的一個小穴範圍擴大，接著進入SAVE POINT旁的山洞，而洞內的深處就發現一個花朵，因光線而將花瓣打開，並且內裡出現一隻神秘的生物，BOSS戰亦由此展開。這場戰鬥的BOSS體力並不高，同樣屬於樹屬性，故應以火屬性的魔晶石來攻擊牠，但注意今集的麻痺攻擊已對BOSS沒有效用。戰勝後，美瑪與所需要的「UP」妖精經過一番的亂鬥，終放都成功捕捉到牠。美瑪回到自己的家裡，經過「UP」妖精之力的治理後，愛巴終於康復起來，可是鏡頭映出剛才的花朵竟枯萎了……

主要入手道具（沙古楊草原）

- 食人魔晶石
- 風之杖（ウィンドステッキ）
- （小さな鍵）











在運命之大地中目擊這個情況的巴度羅斯，慌張起來地立即叫大家集合起來，巴度羅斯向各人問及高美斯去了那兒，艾利殊就答道他去了附近的城鎮中喝酒，而巴度羅斯就向大家說出自己感覺到沙古楊草有異像的先兆將會發生。由於事關重大，艾利殊和阿依決定起程調查此事。從鏡子將二人傳送到沙古楊草原，阿依調查有可疑的花朵，感應到周圍有一股強大的殺氣，這時旁邊的東西引發出強烈的震動，接著出現一頭名叫智拿杜柏斯（グランドプレス）的怪物，在呼叫得到自由的離開時，二人亦同樣染上「STOP」的怪病倒在地上……







回到另一邊，美瑪返回家裡時，怎料今次輪到艾詩尼患上一種變成ヒヨコ的怪病，美瑪和高美斯再次向艾伊斯亞尋求辦法，而城鎮中就發現一些村民亦變成了ヒヨコ。來到醫師的住所，只見屋內有剛才所遇到的三名醉漢，原來他們正打算找醫師治理傷勢，不過在紡織工場前發現他，他表示艾詩尼所患的病名叫ヒヨコ病，只有位於城鎮西南方的多多沙漠（ドドの砂漠）中一種名叫利卡（リカ）妖精才能治理好這種病，而玩者起程前不要忘記購買一個炸彈。抵達多多沙漠，途中發現一隻利卡妖精，而這裡出沒的敵人是屬於火屬性，使用水屬性魔晶石對牠們非常有效。二人來到一處水池，利用炸彈炸開一條通道，將水源流落下游後，正當打算離開的時候，水池邊突然出現一隻名叫多多（ドド）的海豹，接著戰鬥亦隨即展開。由於今次的BOSS屬於水屬性，故玩者應改配樹屬性裝備，另外注意牠是會放出混亂特殊效果攻擊。戰勝牠後，二人在乾涸的水池上發現一隻青蛙，可是牠毫無反應，只感覺到牠存有邪氣，唯有先行返回所需要的妖精，而當這隻妖精知道同伴「UP」已被美瑪捉拿後，便開始感到害怕想逃走，可是到最後仍逃不過喜歡收集昆蟲美瑪的雙手。









主要入手道具（多多沙漠）

- 食人魔晶石
- ベルベットローブ（絲絨長袍）
- 小さな鍵

美瑪回到自己的家裡，經過利卡妖精之力的治理後，艾詩尼終於康復起來，可是鏡頭映出剛才的青蛙不見了……在運命之大地中目擊這個情況的巴度羅斯，慌張起來地再次立即叫大家集合起來，向大家說出自己今次感覺到多多沙漠將會又有異像的先兆發生。於是乎，他便請派巴美娜和嘉蘭到該地調查此事。二人著地後，這時眼前的青蛙突然引發出強烈的震動，接著化成一頭名叫芙夫卡亞查（ウェーブカイザー）的怪物，在呼叫得到自由而離開時，二人亦同樣感染到ヒヨコ病……





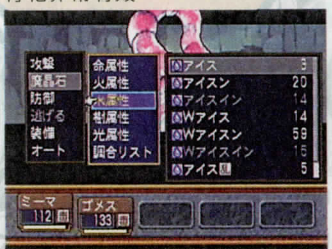


鏡頭一轉，美瑪回到家裡時，怎料今次又輪到魯伊露染上怪病變成石像，而城鎮中就發現酒吧的店主亦同樣變成了石像。正當美瑪和高美斯再次到艾伊斯亞家裡尋求辦法的時候，從門前聽到內面有人聲，接著美瑪從門前偷聽原來艾伊斯亞與二名怪物是同黨，一直都是利用她而令到村民感染怪病，可是後來被艾伊斯亞發現，並向美瑪說出如想魯伊露變回原貌，就到斯拿爾魯海岸（スナイルの海岸）找尋一隻名叫阿芝（イージョ）妖精後便消失了。美瑪在無可奈何的情況底下，只好出發到斯拿爾魯海岸。至於玩者起程前不要忘記購買一個炸彈。二人抵達目的地，此地的洞穴內藏有很多不錯道具的寶箱，玩者千萬不要錯過，注意這裡出沒的怪物全部屬於光屬性。來到地圖位置1的洞穴，當打算利用炸彈炸開前方阻止去路的石頭後，雖然發現所需要的阿芝妖精，但是牠卻呼喚旁邊熟睡中的一頭怪物來對付二人……這場的BOSS屬於水屬性，是會放出毒性攻擊，利用樹屬性魔晶石對付牠非常有效。









主要入手道具（拿爾魯海岸）
- 食人魔晶石
- ファーローブ（毛皮長袍）
- 小さな鍵

斯拿爾魯海岸
（スナイルの海岸）

鬼神像 ⑤ BATTLE BOSS ① ② ③ ④ 入口 食人魔晶石

戰勝後，美瑪從阿芝妖精口中得知這個海岸中被封印的怪物復活起來，由於事發突然，二人唯有暫時不理會牠繼續上路。沿山路來到盡頭的洞穴，果然阿芝沒有說謊，發現另一隻青蛙引發出強烈的震動，化成一頭名叫天空獵人(スカイハンター)的怪物向美瑪宣戰。天空獵人是屬於光屬性，而且攻擊力非常高，不過體力不多，只要注意牠的COUNTER反擊，以及不時回復體力的工作，不消一會便可消滅牠。戰勝牠後，阿芝妖精就對二人成功消滅天空獵人感到十分高興，並自願答應讓美瑪成為同伴。美瑪回到家中，利用阿芝妖精之力將魯伊露的病治理後，愛巴就告訴美瑪町中的工場被怪物入侵，令到三位婆婆不敢外出，雖然有男性高美斯的強大力量，但是美瑪現時的能力是無法與強勁的怪物對抗，這時阿芝妖精就答道斯拿爾魯海岸正值水退的時間，這時便可以進入一個有一種增強力量之藥的洞穴，於是美瑪和高美斯便再次到斯拿爾魯海岸去。









來到斯拿爾魯海岸地圖位置5，當美瑪進入該個洞穴後，立即傳來一把神秘的聲音，於是便繼續走到鬼神像前，鬼神像竟發出聲音並說美瑪是鬼神之魂的繼承者，接著向美瑪請求可否將被捕捉的妖精放出(選第一項)，接著再問及可否將妖精得到自由(選第一項)。三隻妖精回到自己守護的場所後，鬼神像便將她的力量釋放出來，而得到「妖精之紋章」和特殊能力「妖精」。正當二人在洞穴內採摘一種斯拿爾魯的藥草後，突然發出刺激的氣味並擴散四周，令二人即時暈倒……二人醒過來後，高美斯終於恢復意識，而正當二人打算離開期間，遇上了拉迪亞並告訴高美斯其他同伴失蹤了，希望一同來拯救同伴，而位於亞魯比拉之町中的碼頭附近則可返回「運命之大地」上。







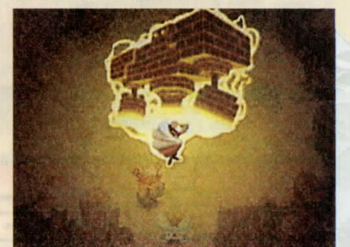


這時玩者可首先借助美瑪的「妖精」力量治理村民，而他們會給玩者有不錯的道具作為答謝大家，另外玩者出發前請購買一個炸彈。三人回到沙古楊草原，利用炸彈炸開通道來拯救艾利殊和阿依後，艾利殊先行離去，而阿依就會加入隊中成為同伴。接著來到多多沙漠，可是途中突然刮起風沙，無法繼續上路，這時阿依出動全力嘗試前進的時候，因而引發出部份的能力，而得到新特殊能力「絕對防禦」和「猶太神之打擊」，令他成功抵抗強勁的風沙，將巴美娜和嘉蘭帶往安全的地方，接著美瑪運用自已的特殊力量將她們治理。









成功救回所有同伴後，便到亞魯比拉之町中被怪物入侵的紡織工場，可是門前卻遭到智拿杜柏斯阻止前進，並說出我的手下正在享受一頓豐富的魔晶石，叫大家不要阻擾牠們，不過當他得知其中一名手下「天空獵人」被他們消滅後，便感到十分憤怒立即變成怪物對付他們。智拿杜柏斯是屬於樹屬性，故玩者事前應裝備火屬性武具，而阿依的「猶太神之打擊」威力非常不錯，玩者不妨多用，但注意使用後會停止一回行動。戰勝後進入紡織工場，這裡的地形並不複雜，玩者只需按動三個機關便可抵達魔晶機關室，而看到智拿杜柏斯和芙夫卡亞查兩兄貴正在進食魔晶石，接著最終BOSS戰亦由此展開。雖然今場戰鬥需要同時間對付兩名BOSS，左邊的芙夫卡亞查是屬於水屬性，只對物理攻擊有效，而右邊的智拿杜柏斯是屬於光屬性，只對魔晶石有效，但是芙夫卡亞查的體力並不高，所以玩者應首先集中火力來對付牠，美瑪和拉迪亞負責回復體力的工作，高美斯就使用物理攻擊，而阿依就使用「猶太神之打擊」技，這樣便可很快消滅牠。至於對付智拿杜柏斯的方法是若牠出現必殺之一擊前，全員作出防禦便可抵受強勁的一擊，輕輕鬆鬆地來對付牠。









主要入手道具（紡織工場）

- 食人魔晶石
- 獸之長靴（獸のブーツ）
- 寶石長袍（ジュエルローブ）

次回放映：SCENARIO 10——「貪吃的孖馬」

~ TO BE CONTINUED ~



Text：小吉





GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

J LEAGUE 球會資料集（二）

這期為為大家介紹餘下的十九支球隊的基本陣容和簡介，相信大家會更清楚各隊球隊的實力。

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

創造球會特大號索引

所在期數	內容
GPDC 第一期	初玩者心得
GPDC 第二期	一年昇班大計
GPDC 第三期	進階遊戲心得
GPDC 第四期	統領國家隊心得、隊際及個人練習效果和贊助商資料
GPDC 第五期	Fantastic 和 Great 球員名單、特別球探、特殊 Edit 球員名單、成長類型、贊助商資料和練習後評語
GPDC 第六期	都市等級評價、留學及海外集訓地資料、特殊 Edit 球員成長型、戰術指導室、挑戰模式對戰陣容和練習後評語
GPDC 第七期	必殺技、會所及球場改建條件、設施增設及升級條件、聯賽及盃賽獎金、EVENT 一覽和全監督能力
GPDC 第八期	完全球探資料集和留學效果資料集
GPDC 第九期	J LEAGUE 球會資料集（一）



ジュビロ磐田（JUBILO IWATA）

球隊簡介：

曾奪得97 和99 年的冠軍球隊，實力亦是現今J LEAGUE中數一數二的，三線實力都非常優秀，而值得收購的對象分別有「井原 正巳」、「名波 浩」、「奥 大介」和「中山 雅史」，都是屬於一流球員。

基本陣式： 「4-4-2」

中盤守備： 緊迫聯防

基本戰術： 邊線攻擊

基本後防TYPE： 越位陷阱

球員名稱	ヴァンズワム	大神 友明	尾崎 勇史	松下 太輔	井原 正巳	大岩 剛	鈴木 秀人	田中 誠	箕輪 義信	山西 尊裕	金澤 淨	名波 浩	西紀 寛	服部 年宏	福西 崇史	奥 大介	ジヴコヴィッチ	清水 範久	勝田 俊哉	前田 遼一	三浦 文丈	川口 信男	河村 崇大	高原 直泰	中山 雅史	ラドチェンコ
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	HOL	廣島	三重	静岡	滋賀	静岡	静岡	静岡	神奈川	静岡	埼玉	静岡	大阪	静岡	愛媛	兵庫	YUG	群馬	静岡	兵庫	静岡	新潟	静岡	静岡	静岡	RUS
體力成長	晩	晩	晩	標	晩	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晩	標	標	早	標	標	晩	標
知力成長	標	標	標	標	晩	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	早
疲勞	○	◎	○	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	◎	◎	◎	◎	○	○	○	△	◎	△	○	◎	◎	△
受傷	◎	○	◎	○	○	○	◎	○	○	○	○	△	○	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	○	△	○	△	○
犯規	○	◎	◎	◎	×	△	△	×	△	△	◎	◎	△	◎	△	◎	△	○	○	○	△	△	○	△	○	△
積極性	△	○	○	△	◎	○	○	○	△	△	○	○	△	○	△	◎	◎	△	◎	◎	◎	△	○	◎	◎	◎
進攻意識	G	H	H	G	A	E	G	F	G	C	C	S	G	C	B	SS	B	A	S	B	A	S	A	S	SS	S
守備意識	S	S	A	S	SS	SS	SS	SS	S	A	A	SS	A	S	S	SS	D	G	B	E	A	E	F	E	A	H
射門	G	H	G	G	D	F	D	D	E	D	E	B	D	D	C	B	B	C	A	E	E	B	D	B	S	B
踢球準確度	D	E	D	D	B	D	D	D	E	D	D	A	D	C	B	B	B	D	A	E	C	D	E	C	B	C
盤球	F	G	F	F	C	D	E	E	E	C	D	C	E	B	C	S	C	C	B	D	C	D	D	C	B	D
持球力	G	G	G	G	C	D	D	D	E	E	D	B	C	B	B	B	B	C	A	E	C	D	E	C	C	C
頭鎚	G	G	G	G	B	C	A	B	E	E	F	C	D	D	B	D	C	F	C	E	D	D	D	A	A	A
鏟球	F	G	F	F	S	B	A	A	D	B	F	C	E	D	A	D	D	E	D	F	C	E	F	D	D	D
傳球攔截	F	H	F	F	S	C	B	B	D	C	D	A	E	B	A	C	E	F	D	F	D	E	F	D	E	E
定點球組織	F	G	G	F	C	D	B	E	E	E	F	D	E	D	B	C	C	F	D	F	E	E	E	B	A	B
定點球處理	D	D	E	D	C	D	D	D	E	E	E	A	E	D	C	C	B	E	C	F	D	D	E	D	C	D
GK 技術	A	B	B	C	G	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	G	H	G	G	H	H	H	H	H	H
出迎	B	B	B	C	G	H	H	H	H	H	H	G	H	G	G	G	H	H	H	G	H	H	H	H	G	G
腳力	C	D	C	C	D	E	C	E	E	D	F	C	D	E	C	C	B	D	C	E	C	E	E	C	D	C
反應	B	C	D	B	D	E	D	D	E	D	E	C	D	D	D	D	C	D	C	E	C	C	E	E	E	D
體力	B	C	E	B	E	C	C	D	E	D	E	B	D	B	B	C	B	F	C	F	B	E	E	D	D	E
競爭力	B	D	C	B	D	C	C	B	D	C	D	B	D	E	C	C	B	E	D	E	D	E	E	B	D	A
走力	D	D	C	D	D	D	E	E	E	C	C	C	C	C	D	B	D	D	D	E	C	A	D	C	C	E
直覺	C	C	E	C	C	D	C	D	E	E	E	D	E	D	C	D	E	D	E	F	D	E	E	D	D	D
統率力	B	D	C	B	B	C	E	C	D	E	D	C	E	C	D	D	C	E	D	F	D	D	E	C	A	E
判斷力	D	E	D	D	C	C	E	C	E	C	D	SS	C	C	B	C	C	E	C	E	E	E	E	C	E	D
精神力	C	D	D	C	D	E	D	C	E	D	E	E	D	C	D	D	D	E	E	E	D	E	E	E	A	E
CDF 適性	G	H	G	G	S	B	A	A	D	D	D	C	F	E	D	E	E	F	E	G	E	G	G	E	D	F
SDF 適性	G	G	G	G	D	D	E	C	E	B	C	D	F	B	D	D	E	G	D	G	E	G	F	E	E	E
DMF 適性	H	F	H	H	C	D	D	E	E	C	C	S	C	A	A	C	D	E	C	F	E	F	F	E	E	D
OMF 適性	H	G	G	H	D	E	D	D	G	D	F	A	F	C	C	A	A	C	S	D	B	D	E	E	D	C
FW 適性	H	G	G	H	D	E	E	E	G	F	G	D	G	F	D	B	C	C	B	F	C	C	D	A	S	S
POST PLAY	C	D	–	C	D	E	C	D	E	D	–	–	–	–	–	C	B	–	–	E	D	D	E	A	–	A
左邊攻擊	D	–	D	D	B	–	–	–	–	C	D	S	–	B	B	–	–	C	–	–	C	–	–	–	B	–
右邊攻擊	D	D	E	D	–	–	–	C	E	E	E	D	E	D	C	–	–	E	B	–	–	D	–	D	B	–
中央突破	–	–	D	–	B	E	D	D	–	–	–	C	D	D	B	B	C	–	C	E	–	–	D	C	–	D
隱守突擊	–	D	–	–	–	F	E	–	E	–	E	–	D	–	–	B	C	C	B	F	C	C	E	–	B	C
中場緊迫	D	E	E	D	A	D	E	E	E	C	D	A	D	B	B	B	D	E	C	F	C	D	E	D	D	E
越位陷阱	C	E	D	C	A	C	B	B	E	C	D	C	E	B	D	D	D	F	C	F	E	D	F	C	B	E
「3-6-1」	–	D	–	–	–	D	–	–	E	–	–	B	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	D	–	D
「4-5-1」	–	–	–	–	B	–	–	C	–	D	–	–	–	C	B	–	D	–	C	E	D	D	–	–	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–
「3-5-2」	C	D	–	C	A	D	–	–	E	–	E	A	D	–	–	B	C	E	B	E	D	–	E	C	B	C
「4-4-2」	C	C	C	C	A	C	B	B	D	C	D	A	D	B	C	B	C	D	B	E	C	C	D	C	B	C
「5-3-2」	–	–	D	–	–	–	D	D	–	D	D	–	F	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–
「3-4-3」	B	–	D	B	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	C	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

NAGOYA Grampus EIGHT

名古屋グランパスエイト (NAGOYA GRAMPUS EIGHT)

球隊簡介：

曾在 95 年取得天皇杯的冠軍，以來自南斯拉夫的外援「ストイコビッチ」(史杜高域)為中心，是較少有的主攻型球隊，這亦是其魅力所在。球隊中值得注意的球員有「楢崎正剛」、「ストイコビッチ」和「呂比須 ワグナー」三人。

基本陣式： 「3-4-3」

中盤守備： 緊迫聯防

基本戰術： 中央突破

基本後防TYPE： 越位陷阱

球員名稱	富永康博	中河昌彥	楢崎正剛	本田征治	大森征之	古賀正紘	平岡靖成	山道高平	飯島壽久	石川康	小川誠一	平岡直起	藤田泰成	ウリダ	宮原裕司	山口素弘	岩田昌浩	岡山哲也	瀧澤邦彥	原龍太	ウェズレイ	氏原良二	ストイコビッチ	富永英明	福田健二	呂比須ワグナー
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	福岡	大阪	奈良	徳島	埼玉	福岡	栃木	愛知	東京	神奈川	千葉	大阪	高知	HOL	福岡	群馬	岐阜	愛知	東京	東京	BRA	香川	YUG	福井	愛媛	BRA日籍
體力成長	晚	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚
知力成長	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	◎
受傷	○	○	◎	△	○	○	○	△	○	○	△	◎	△	◎	○	◎	○	○	○	△	○	△	◎	○	○	◎
犯規	◎	◎	○	○	○	△	△	△	△	△	△	○	○	○	△	△	○	△	◎	○	◎	○	×	○	△	◎
積極性	△	○	△	○	○	○	○	△	○	○	○	○	△	△	△	○	△	◎	×	◎	◎	○	◎	○	◎	○
進攻意識	G	H	F	G	C	F	H	F	C	C	C	B	E	B	B	C	A	A	A	A	S	S	SS	A	S	SS
守備意識	A	A	S	A	A	SS	SS	S	A	A	A	A	A	A	A	SS	C	D	C	G	G	G	G	G	H	H
射門	G	H	E	H	E	E	G	F	D	E	E	C	F	E	G	D	E	C	E	E	A	D	SS	D	B	SS
踢球準確度	E	E	D	D	F	E	F	E	D	E	E	C	F	C	D	C	E	C	D	E	B	E	S	E	C	C
盤球	G	G	E	G	D	E	E	E	C	C	D	C	E	C	F	E	D	C	D	E	B	E	A	E	C	B
持球力	H	F	F	H	F	D	E	F	D	D	D	C	E	C	D	B	D	C	C	E	B	F	A	F	D	B
頭鎚	H	F	F	H	E	B	C	E	D	D	E	D	E	D	F	E	E	D	E	E	B	D	D	D	C	A
鏟球	H	G	G	H	D	B	C	D	C	C	D	E	E	C	F	D	F	F	F	F	F	F	E	G	F	E
傳球攔截	G	F	E	H	D	C	D	D	D	C	D	D	E	D	F	B	E	E	E	F	E	F	D	G	F	E
定點球組織	G	G	F	F	F	E	F	E	E	D	E	E	F	D	G	D	E	E	E	E	C	E	B	D	C	C
定點球處理	E	E	C	E	E	E	E	E	D	E	E	C	F	E	F	C	E	E	E	F	D	E	A	F	C	C
GK 技術	C	C	S	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G
出迎	C	C	A	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	H	H	H
腳力	D	E	C	E	E	D	F	E	D	D	E	D	E	D	E	C	D	D	E	E	D	E	C	D	C	B
反應	C	C	B	D	D	D	E	E	E	D	E	E	E	E	F	C	E	E	D	E	C	E	D	E	C	E
體力	C	C	D	D	D	E	E	E	E	D	D	D	E	C	D	D	E	C	D	F	C	E	E	F	C	E
競爭力	C	C	B	D	D	D	D	D	E	C	E	D	E	D	E	D	E	C	E	E	C	E	E	F	D	D
走力	D	E	D	E	D	C	E	E	D	D	D	D	D	E	E	E	E	D	E	E	B	E	D	E	C	C
直覺	C	C	B	C	D	D	F	E	D	D	E	C	E	D	D	C	E	D	D	E	D	E	D	D	C	C
統率力	D	D	C	D	D	D	E	E	D	D	D	C	E	C	F	C	E	D	D	F	D	F	A	F	D	E
判斷力	E	E	C	E	E	C	D	E	C	D	E	C	E	E	F	B	E	D	E	F	C	E	B	E	C	E
精神力	E	D	D	E	E	C	D	E	E	E	D	D	F	E	E	E	F	D	D	F	D	E	B	F	C	B
CDF 適性	H	G	E	H	C	B	C	D	F	D	D	E	D	D	E	E	F	F	F	F	F	G	E	G	E	D
SDF 適性	G	G	F	F	C	D	E	E	C	B	C	D	D	D	G	D	F	E	F	F	E	F	E	G	E	E
DMF 適性	H	H	E	H	E	D	D	F	F	D	D	D	E	B	D	B	F	D	E	F	E	F	C	H	E	D
OMF 適性	H	H	E	H	E	E	E	G	D	F	E	C	F	E	F	C	D	B	C	D	C	E	A	G	D	D
FW 適性	H	H	G	G	E	F	F	G	F	E	F	E	G	F	G	F	E	C	E	D	A	D	SS	D	A	S
POST PLAY	D	D	C	D	E	E	E	D	E	E	D	–	–	–	–	D	–	D	E	–	–	–	C	–	C	A
左邊攻擊	D	–	–	E	D	–	D	E	–	D	D	C	E	D	F	C	E	–	E	D	–	E	A	E	C	–
右邊攻擊	–	D	–	–	D	D	–	E	C	C	D	–	E	D	E	–	D	C	–	E	D	–	–	D	D	B
中央突破	F	E	C	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	C	–	D	–	–	B	E	–	–	–	C
隱守突擊	–	–	C	D	–	E	E	–	D	–	–	D	E	D	E	–	E	–	E	E	B	E	C	E	–	–
中場緊迫	E	E	C	F	F	D	F	E	D	D	D	C	E	C	E	B	E	E	F	F	D	F	C	E	E	D
越位陷阱	E	D	C	D	D	C	C	E	C	C	D	D	E	E	F	E	F	D	D	D	E	F	D	F	D	C
「3-6-1」	–	D	–	D	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	D	–	C	–	E	–	–	–	–	D	–	–	–	–	E	–	E	D	E	E	–	–	A	–	–	C
「5-4-1」	–	D	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	D	C	D	–	–	–	C	–	–	–	–	–
「3-5-2」	–	–	A	C	–	C	D	E	–	–	D	C	E	–	–	C	–	–	–	D	B	E	A	–	C	C
「4-4-2」	D	C	A	D	D	C	–	D	C	C	C	–	D	C	E	C	E	C	D	D	A	E	A	D	C	B
「5-3-2」	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	D	E	–	–	–	–	D	F	–	–	E	–	E	C	–
「3-4-3」	E	–	–	–	–	–	C	–	D	–	D	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	D	E	–	D	D	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–



京都パープルサンガ(KYOTO PURPLE SANGA)

球隊簡介：

96 年加入 J-LEAGUE ，雖然曾降班至 J2 ，但是遊戲中的實力亦不容忽視。而值得收購的球員亦有一名，這位當然非「三浦 知良」莫屬。

基本陣式：

「3-5-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

越位陷阱

球員名稱	上野秀章	高島裕政	平井直人	松永成立	エジ二ョバイアーノ	大嶽直人	佐藤尺	手島和希	佐藤一樹	迫本茂輝	中村忠	野口裕司	宮崎健治	遠藤保仁	大槻紘士	朴智星	松川友明	熱田真一	富田晋矢	平野孝	松井大輔	望月重良	黒部光昭	ヘジス	三浦知良	吉田賢太郎
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW
出身地	北海道	京都	京都	静岡	BRA	静岡	北海道	福岡	群馬	大阪	東京	茨城	福岡	鹿児島	京都	KOR	神奈川	東京	京都	静岡	京都	静岡	徳島	BRA	静岡	佐賀
體力成長	晩	標	標	晩	晩	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晩	標	標	標	標
知力成長	晩	標	晩	晩	晩	標	標	標	標	標	晩	標	標	標	標	早	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	△	○	○	△	○	◎	○	○	○	△	○	△	△	◎	△	△	○	△	○	○	○	△	○	○	△	△
受傷	△	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	△	○	○	◎	○	△	○	○	○	◎	○	○	△	○	△	○
犯規	○	○	◎	△	△	×	△	○	◎	○	◎	○	○	○	◎	○	○	△	◎	○	○	○	△	△	◎	○
積極性	△	○	○	◎	○	◎	○	○	△	○	○	△	○	◎	○	○	△	△	△	△	○	○	○	◎	◎	○
進攻意識	F	G	E	H	C	H	G	C	C	C	C	D	C	E	G	B	F	A	A	A	A	S	A	A	SS	A
守備意識	B	A	A	S	SS	SS	SS	SS	A	A	S	A	B	S	A	A	A	A	F	C	E	A	G	D	C	F
射門	H	H	H	G	E	F	F	E	E	E	E	E	D	C	F	E	D	C	C	B	E	D	D	B	S	D
踢球準確度	F	F	F	E	D	D	E	C	C	D	E	E	E	C	E	C	C	D	E	B	D	B	E	D	B	E
盤球	H	H	H	F	E	E	E	D	C	C	D	C	D	D	G	E	E	C	D	B	C	B	E	B	A	D
持球力	H	H	H	F	D	E	E	D	C	C	D	C	D	C	D	C	C	C	F	B	C	A	E	C	B	F
頭鎚	H	H	H	G	C	B	C	C	D	E	C	E	E	C	E	E	E	E	E	D	E	E	C	D	B	E
鏟球	G	H	G	F	B	C	C	B	E	C	C	E	E	C	D	D	D	F	E	E	F	E	F	E	C	F
傳球攔截	G	H	H	G	B	C	C	C	D	D	C	D	E	D	E	E	D	E	F	D	E	C	F	E	E	F
定點球組織	H	H	H	F	D	C	E	C	E	E	D	E	E	D	F	D	D	D	E	D	E	E	E	C	B	E
定點球處理	F	F	F	C	E	E	E	D	E	E	D	D	E	D	F	D	E	C	E	B	E	D	E	C	B	E
GK 技術	D	D	C	B	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	D	C	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	F	F	E	E	D	E	C	D	D	E	C	D	E	B	D	D	D	D	E	B	E	C	E	C	B	E
反應	D	D	C	D	E	D	D	D	E	E	D	E	E	D	F	E	E	E	D	D	D	D	D	C	B	E
體力	D	E	D	C	D	E	E	D	D	E	B	E	E	E	D	E	C	D	D	D	E	E	D	B	A	E
競爭力	D	D	C	C	B	C	B	B	D	E	C	C	E	C	E	E	D	D	E	C	E	C	E	C	C	E
走力	F	E	E	E	E	D	E	E	E	D	H	D	D	D	E	E	D	E	E	C	E	E	E	C	B	E
直覺	D	D	D	B	D	E	E	C	E	D	D	D	E	D	F	E	D	C	D	C	E	D	E	E	D	E
統率力	D	E	C	D	B	D	C	D	E	E	D	C	E	E	E	D	C	E	E	D	E	C	E	E	B	E
判斷力	D	D	C	D	C	E	E	C	C	D	D	D	E	C	C	C	C	C	D	D	D	C	E	D	B	F
精神力	D	D	C	B	C	C	E	E	D	C	E	E	E	C	E	D	D	D	D	E	E	E	E	D	A	E
CDF 適性	H	G	H	F	A	B	B	B	F	C	F	F	F	C	F	E	F	E	F	F	F	D	F	F	E	G
SDF 適性	H	H	H	G	D	E	D	C	C	B	C	C	C	E	E	E	E	G	G	F	F	E	F	D	E	E
DMF 適性	H	H	H	G	C	D	E	E	E	F	D	D	F	B	D	C	C	C	F	E	F	B	E	E	D	F
OMF 適性	H	H	G	G	F	F	F	E	B	D	F	E	D	C	G	D	D	B	D	S	D	A	E	C	B	E
FW 適性	G	H	H	G	F	F	E	E	E	F	E	E	E	D	G	E	F	E	D	B	E	E	D	B	S	D
POST PLAY	E	–	–	C	–	D	D	D	E	–	D	D	E	C	F	D	D	D	–	D	E	–	D	–	–	–
左邊攻擊	E	E	E	–	C	D	–	D	–	C	C	D	E	C	G	D	–	–	–	B	–	–	E	–	A	E
右邊攻擊	–	E	–	–	C	–	–	–	E	D	C	D	D	–	–	C	–	D	D	–	D	D	E	D	–	D
中央突破	E	–	D	D	B	–	D	D	–	–	–	–	–	C	F	–	D	–	D	D	–	C	–	C	B	–
隱守突擊	–	D	D	C	–	E	D	–	F	E	–	–	–	–	–	–	D	D	F	–	E	C	–	D	C	E
中場緊迫	E	F	F	C	C	C	C	C	E	C	C	E	E	C	E	D	C	C	F	C	E	B	E	E	B	E
越位陷阱	F	E	F	C	B	C	C	C	D	C	C	D	E	D	F	D	E	D	F	D	F	D	E	D	C	E
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	C	E	D	D	D	–	–	E	C	–	–	C	–
「4-5-1」	–	–	E	–	–	D	–	–	D	D	–	D	–	–	E	–	–	D	–	–	–	C	–	C	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	D	–	E	–	–	–	D	–	E	–	–	–	–	–	–	–
「3-5-2」	E	E	–	C	C	D	–	C	C	C	–	D	D	C	–	C	C	–	–	B	–	–	E	D	B	E
「4-4-2」	D	D	D	C	B	C	C	C	C	C	C	D	D	C	E	–	–	C	D	B	D	B	D	B	–	D
「5-3-2」	–	–	D	–	–	–	E	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	E	–	E	–	–	–
「3-4-3」	E	E	–	C	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	A	D
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–





ガンバ大阪 (GAMBA OSAKA)

球隊簡介：

在J LEAGUE聯賽正式創辦時加入，成績只算是不過不失而已。在隊中的防守中場「稲本 潤一」是一名值得留意的出色球員。

基本陣式：

「5-3-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

邊線攻擊

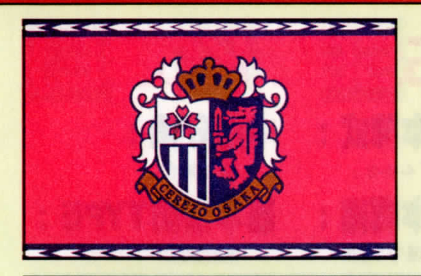
基本後防TYPE：

自由人

球員名稱	阿江孝一	岡中勇人	都築龍太	松代直樹	朝比奈伸	實好禮忠	ダンブリー	宮本恒靖	木場昌雄	鈴木健仁	柳本啟成	稲本潤一	片野坂知宏	橋本英郎	二川孝廣	新井場徹	ビタウ	森下仁志	山口貴之	大黑將志	小島宏美	中山悟志	ニーノブーレ	林晃平	松波正信	吉原宏大
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	廣島	兵庫	奈良	奈良	靜岡	愛媛	FRA	大阪	兵庫	東京	大阪	大阪	鹿兒島	大阪	鹿兒島	大阪	BRA	和歌山	東京	大阪	福岡	宮崎	CRO	山口	岐阜	大阪
體力成長	晚	晚	晚	標	標	標	晚	標	標	晚	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	◎	◎	○	◎	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	○	△	◎	△	△	△	○	○	○	△	△	◎
受傷	○	◎	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	△	△	△	△	△	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	△	○
犯規	◎	○	◎	◎	○	△	△	○	○	△	○	△	△	○	○	△	△	○	◎	△	△	○	△	△	△	◎
積極性	×	○	○	△	○	○	○	◎	○	△	△	◎	○	△	◎	○	◎	○	△	×	◎	○	◎	△	○	◎
進攻意識	H	H	G	G	G	H	G	H	C	C	C	SS	C	G	D	A	A	A	A	A	S	A	S	A	S	SS
守備意識	A	A	A	A	S	S	SS	SS	A	A	A	S	A	A	A	C	D	C	F	H	H	D	G	H	H	E
射門	H	G	H	G	E	E	E	D	E	E	D	B	E	F	F	D	C	E	D	C	C	D	A	C	C	B
踢球準確度	F	E	D	E	E	D	D	D	E	E	C	A	C	E	D	D	B	C	C	D	C	E	C	E	D	C
盤球	H	H	G	H	E	D	E	D	D	D	C	C	C	G	F	C	B	C	C	D	B	E	C	E	C	B
持球力	H	H	G	H	F	D	D	D	D	D	E	B	D	D	C	C	B	C	C	F	C	E	C	D	D	D
頭鎚	H	G	F	H	D	C	C	B	E	E	D	D	D	G	F	D	C	D	E	E	E	D	B	F	C	C
鏟球	H	F	G	G	D	B	B	B	E	C	C	B	C	F	F	G	E	E	E	G	G	F	D	F	F	D
傳球攔截	G	G	G	G	D	C	C	C	C	C	C	B	C	F	D	C	D	D	D	G	F	F	D	F	E	E
定點球組織	G	F	G	G	F	E	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	D	D	D	D	D	E	B	E	D	C
定點球處理	E	E	E	F	E	E	E	D	E	D	D	D	D	F	F	D	B	E	C	E	E	E	D	F	E	D
GK 技術	C	C	B	C	H	H	H	G	H	H	H	G	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	B	B	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	D	D	D	F	E	D	D	D	C	C	E	A	D	E	E	C	B	D	C	E	E	E	B	D	C	D
反應	C	D	C	C	E	E	D	D	E	D	E	D	D	F	D	E	D	E	E	E	D	E	C	F	E	C
體力	D	D	C	D	E	E	D	C	E	D	D	C	C	E	D	D	B	D	E	F	D	E	C	D	D	E
競爭力	D	C	C	D	C	D	D	B	E	C	D	B	E	D	D	C	C	E	D	D	D	E	C	E	C	D
走力	E	D	E	F	F	D	E	E	E	E	B	E	D	D	E	C	E	E	D	D	C	D	D	E	D	A
直覺	C	C	C	E	E	D	D	C	D	C	D	C	E	F	D	E	C	D	D	D	E	E	C	E	E	C
統率力	D	E	E	D	D	C	D	B	E	D	D	B	E	E	E	D	C	C	E	E	E	F	D	F	D	D
判斷力	D	C	D	C	D	E	C	C	D	E	E	A	E	E	C	C	B	C	C	F	E	F	C	D	C	E
精神力	E	D	C	C	C	E	D	C	D	E	E	B	E	F	C	E	C	C	C	E	C	E	D	C	D	C
CDF 適性	H	F	F	H	C	B	B	A	E	C	E	C	D	G	E	E	F	E	F	F	E	F	F	G	E	E
SDF 適性	H	G	G	G	D	E	E	D	B	B	B	D	B	F	E	E	E	G	E	E	G	F	E	G	E	D
DMF 適性	H	G	H	G	E	E	E	C	E	D	E	S	C	D	C	D	C	D	D	G	E	F	E	F	F	E
OMF 適性	H	G	G	H	F	E	F	E	D	E	D	C	D	E	F	C	A	C	B	F	C	E	B	F	D	E
FW 適性	H	G	F	H	G	F	F	D	E	F	F	E	F	F	G	F	C	D	E	C	B	D	A	C	B	A
POST PLAY	F	E	–	E	E	D	D	D	–	D	E	B	E	–	E	–	–	–	E	D	–	–	–	–	–	D
左邊攻擊	F	–	–	–	D	D	D	D	–	–	–	D	C	E	–	D	D	–	D	–	D	E	C	–	C	E
右邊攻擊	–	D	D	E	E	D	–	–	C	C	C	C	–	–	–	C	C	D	–	D	C	E	–	D	–	–
中央突破	–	D	D	E	–	–	–	–	D	E	D	–	–	E	E	–	C	C	D	–	–	–	B	E	E	C
隱守突擊	D	–	D	–	–	–	D	D	D	–	–	–	E	E	F	E	–	D	–	E	C	E	B	D	C	–
中場緊迫	F	D	D	E	E	D	D	C	E	C	F	B	D	E	D	E	D	E	D	F	D	F	D	F	D	C
越位陷阱	D	E	F	F	F	C	C	B	C	C	C	C	C	G	E	D	D	D	D	E	D	F	E	F	E	D
「3-6-1」	E	D	–	E	–	D	–	–	–	–	–	–	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–
「4-5-1」	–	–	D	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	D	D	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	B	D	–	E	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–
「3-5-2」	D	C	C	D	D	C	C	B	C	–	C	B	C	E	D	D	B	C	E	D	C	E	B	D	C	C
「4-4-2」	D	–	D	D	E	D	–	–	D	C	–	–	–	–	–	D	B	–	C	–	–	E	B	–	D	C
「5-3-2」	–	D	–	–	E	–	E	–	D	D	–	–	D	F	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–
「3-4-3」	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	D	–	–	–	–	–	D	D	–	E	–	–	–	–	D	C
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	D	B	–	–	–	–	–	D	D	D	–	E	–	E	–	–

GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

GAME PLAYERS DC



セレッソ大阪(CEREZO OSAKA)

球隊簡介：

球隊在 95 年加入 J-LEAGUE 的行列，成績尚算不錯。球隊中最值得留意的球員是進攻中場「森島 寬晃」。

基本陣式：

「3-5-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

中央突破

基本後防TYPE：

越位陷阱

球員名稱	河野和正	下川誠吾	藤原務	藏田茂樹	齊藤大輔	ペレクレス	刃谷真弘	森直樹	久藤清一	清水和男	鈴木悟	東城詳	內田利廣	田板和昭	興津大三	西谷正也	原信生	真中靖夫	森島寬晃	尹晶煥	上村崇士	杉本倫治	西澤明訓	盧廷潤	檜山勇樹	宮川大輔
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	大分	兵庫	三重	京都	愛知	BRA	大阪	埼玉	兵庫	靜岡	靜岡	長野	長崎	廣島	兵庫	德島	鹿兒島	茨城	廣島	KOR	大阪	兵庫	靜岡	KOR	京都	神奈川
體力成長	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標
知力成長	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	◎	△	○	○	◎	○	○	△	○	○	△	○	○	△	○	△	◎	◎	○	△	○	○	◎	○	△
受傷	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	△	△	○	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○
犯規	◎	◎	◎	△	△	○	○	○	○	○	△	△	◎	△	○	△	△	△	○	○	○	○	△	○	△	○
積極性	○	○	△	○	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	◎	△	○	◎	△	○	○	×	○	○	○
進攻意識	H	E	H	F	H	G	G	F	C	C	C	A	C	F	A	A	A	A	SS	B	S	A	SS	S	A	A
守備意識	A	A	A	S	S	SS	SS	A	A	A	A	F	A	S	E	G	F	G	A	B	F	F	H	S	F	F
射門	F	H	G	E	E	D	F	F	D	F	E	D	D	D	D	C	D	C	B	C	C	D	A	B	E	C
踢球準確度	E	E	F	D	D	E	F	E	E	E	E	E	D	C	F	C	D	C	B	B	E	E	C	C	E	D
盤球	F	G	H	E	D	C	E	F	C	D	C	D	E	E	E	C	D	B	A	D	E	E	C	E	E	D
持球力	G	G	G	E	E	D	E	E	D	E	E	C	C	C	F	C	C	C	B	C	G	E	C	A	E	D
頭鎚	F	H	H	C	C	B	C	C	E	E	D	E	D	C	E	E	E	D	D	D	E	E	C	C	E	D
鏟球	G	H	H	C	C	A	D	D	B	D	D	G	D	B	G	F	G	F	D	D	G	F	F	D	G	G
傳球攔截	F	H	H	C	C	C	D	D	C	D	C	E	D	A	F	E	E	D	D	F	H	F	G	C	F	E
定點球組織	H	H	H	E	D	C	E	F	E	E	E	E	E	D	F	E	E	D	C	D	F	E	B	E	D	E
定點球處理	D	E	E	E	E	E	E	F	E	E	D	E	D	D	F	C	E	D	C	C	F	E	E	B	F	E
GK 技術	C	C	C	H	H	G	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	B	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	C	E	E	C	E	E	E	E	C	F	D	D	C	E	E	E	C	E	D	C	F	E	B	C	E	C
反應	D	C	D	E	E	E	E	E	C	E	D	E	D	D	F	E	E	C	C	D	E	E	B	D	E	E
體力	D	C	C	D	D	E	E	E	D	D	D	D	E	C	D	E	D	D	B	D	F	F	C	D	E	D
競爭力	C	C	E	B	B	C	E	C	D	E	C	E	E	D	F	D	E	C	C	D	E	F	B	D	F	F
走力	D	D	E	D	E	E	E	D	C	E	D	D	D	D	E	E	E	C	C	E	F	D	B	B	E	E
直覺	D	D	C	C	D	C	E	E	D	D	E	E	E	D	E	D	E	D	D	E	F	E	E	C	E	E
統率力	D	C	D	C	D	D	D	E	E	E	E	F	C	D	E	D	F	D	B	D	E	F	E	E	E	F
判斷力	C	D	E	D	E	E	E	E	C	D	D	E	B	C	F	C	D	D	D	B	D	F	D	C	E	E
精神力	D	D	E	D	D	C	E	E	E	E	C	E	E	E	E	E	E	E	C	D	D	F	D	C	E	E
CDF 適性	G	G	H	C	B	A	C	D	D	E	D	G	D	E	G	F	G	E	C	F	F	G	F	D	G	G
SDF 適性	F	G	H	D	F	E	F	E	B	C	B	E	F	C	F	F	E	E	D	E	G	F	E	E	F	E
DMF 適性	G	F	G	E	E	D	E	E	D	F	D	F	B	A	G	E	F	F	D	C	G	F	E	A	F	F
OMF 適性	H	F	H	E	E	E	G	F	D	F	D	F	F	E	D	B	E	B	A	A	F	E	D	C	E	F
FW 適性	H	H	G	E	E	F	G	G	F	G	E	D	G	D	D	C	D	E	C	E	C	D	B	B	D	D
POST PLAY	D	E	D	–	D	D	D	D	D	–	E	D	–	–	F	–	D	–	B	B	C	–	B	D	E	D
左邊攻擊	D	D	–	D	D	C	E	–	–	E	C	E	D	–	–	C	E	–	C	C	E	E	–	B	E	E
右邊攻擊	–	D	–	D	–	–	E	–	C	D	–	–	–	D	–	D	–	C	–	C	–	E	D	–	D	–
中央突破	D	–	D	–	D	–	–	E	–	–	–	E	D	D	F	–	E	C	B	–	–	E	D	–	–	E
隱守突擊	–	–	D	E	–	D	–	E	D	E	D	–	D	C	G	E	–	C	–	–	E	–	–	B	–	–
中場緊迫	E	F	F	F	E	C	E	E	C	F	E	F	C	B	E	E	F	E	C	D	E	E	D	D	F	F
越位陷阱	E	D	E	C	C	B	D	E	C	D	C	E	E	B	G	E	E	E	B	F	F	F	F	D	F	E
「3-6-1」	–	–	E	–	–	–	E	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–
「4-5-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	D	–	E	–	E	–	–	D	–	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	D	–	–	–	–	D	–	–	D	–	–	–	–	–	C	–	–	E	–	–	E	–
「3-5-2」	–	D	–	D	C	–	D	E	–	–	D	E	–	–	E	C	E	C	B	C	E	–	D	–	E	E
「4-4-2」	C	C	D	C	D	B	E	D	C	D	C	D	C	B	D	–	D	C	B	C	E	E	C	B	D	D
「5-3-2」	–	–	F	D	–	C	–	E	D	–	D	–	–	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「3-4-3」	D	D	–	–	–	C	–	–	D	–	–	E	D	–	–	–	E	–	–	–	E	E	–	–	–	E
「4-3-3」	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	D	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–

ヴィッセル神戸（VISSEL KOBE）

VISSEL KOBE 1995

球隊簡介：

97年才加入J LEAGUE行列，經常在榜末徘徊，在2000年時免去降班而尚留在J1聯賽中。

基本陣式：

「4-4-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

越位陷阱

球員名稱	岩丸史也	掛川誠	武田治郎	海本慶治	北本久仁衛	土屋征夫	崔成勇	吉田惠	川村淳一	小島卓	茂原岳人	菅原智	長谷部茂利	吉村光示	安部雄大	瀨沼正和	布部陽功	河錫舟	松尾直人	森一紘	森岡茂	長田道泰	黑崎久志	永島昭浩	藪田光教	和多田充壽
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	群馬	埼玉	愛媛	大阪	奈良	東京	KOR	愛知	靜岡	東京	群馬	愛知	神奈川	高知	山口	東京	大阪	KOR	和歌山	兵庫	愛媛	埼玉	楯木	兵庫	神奈川	兵庫
體力成長	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	晚	標	標
知力成長	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	早	標	標	標	標	標	標	標	標	早	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	◎	◎	○	○	○	△	○	○	△	△	◎	◎	○	○	△	○	◎	○	○	○	○	△	△	△	△
受傷	○	◎	○	○	△	○	△	△	○	◎	△	○	○	○	○	○	△	○	△	○	○	○	○	○	△	○
犯規	○	◎	○	△	○	△	○	△	○	△	○	△	○	○	△	△	△	○	○	○	○	△	△	○	○	△
積極性	△	○	○	○	△	△	○	○	○	△	△	◎	○	△	○	○	○	◎	△	○	△	○	◎	◎	○	△
進攻意識	H	H	G	C	E	C	C	D	E	F	B	F	A	E	A	B	B	A	A	A	A	A	S	S	A	A
守備意識	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	C	A	S	B	F	C	E	H	H	E	H
射門	G	G	G	E	F	F	D	E	F	F	F	F	D	E	D	E	C	C	E	E	C	C	B	B	D	C
踢球準確度	E	D	E	D	E	F	B	E	E	E	D	E	D	C	C	D	D	B	D	D	C	E	D	D	E	E
盤球	H	H	H	C	E	E	D	D	E	F	E	F	D	D	D	D	C	A	E	E	C	D	C	C	E	D
持球力	G	G	G	D	E	E	C	F	E	D	E	D	D	C	C	D	C	B	D	D	C	E	C	C	E	E
頭鎚	G	F	G	C	D	D	D	E	F	E	E	E	D	E	D	E	D	D	D	E	E	E	B	B	E	D
鏟球	G	G	F	B	D	C	B	D	F	D	D	D	E	D	C	G	C	B	G	E	E	F	G	D	G	F
傳球攔截	G	H	F	C	D	D	D	D	E	E	E	E	C	D	E	E	C	C	E	F	E	E	E	F	F	F
定點球組織	G	G	G	D	E	E	D	F	E	F	E	F	E	E	E	F	E	C	F	E	D	F	C	C	E	F
定點球處理	F	D	E	E	E	F	E	E	E	F	E	F	C	E	D	E	E	B	F	E	C	E	E	E	F	E
GK 技術	D	C	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	C	B	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	D	D	C	D	D	E	C	D	D	E	D	D	D	D	D	D	D	C	E	E	E	E	C	D	E	B
反應	D	D	D	D	E	F	D	E	D	E	E	E	E	D	D	D	C	D	D	E	E	D	C	D	E	D
體力	D	C	C	C	D	E	D	E	E	E	E	D	D	C	E	E	C	C	F	E	E	D	E	E	E	C
競爭力	E	C	D	C	E	C	D	E	E	D	E	D	D	D	E	E	D	D	E	E	C	E	C	C	E	C
走力	F	D	E	C	E	C	D	D	D	D	D	D	D	E	E	F	D	B	D	E	D	D	D	C	D	C
直覺	E	C	C	D	E	E	E	F	D	E	E	E	D	D	E	E	E	C	E	E	E	D	D	D	E	D
統率力	F	D	D	D	D	D	E	F	D	F	E	E	C	D	D	F	C	C	F	E	E	D	E	E	F	D
判斷力	E	D	E	C	E	D	E	E	E	E	E	D	E	C	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	F
精神力	F	D	E	C	E	E	D	F	E	D	E	F	E	E	E	F	E	C	E	F	C	D	D	D	E	E
CDF 適性	H	G	H	B	C	C	C	F	G	F	G	C	F	D	F	E	D	B	G	G	E	G	E	F	F	F
SDF 適性	H	G	H	C	F	D	A	C	E	E	F	F	E	C	E	G	C	D	F	F	F	G	E	D	F	G
DMF 適性	H	G	G	E	E	F	B	F	D	D	D	C	B	C	C	D	C	B	E	E	E	F	F	F	F	F
OMF 適性	H	G	H	F	F	F	C	F	F	F	E	G	C	E	C	C	E	A	D	D	B	D	D	C	E	F
FW 適性	H	G	F	F	G	F	E	E	F	F	G	E	E	F	F	E	D	E	E	F	C	C	B	B	D	C
POST PLAY	E	–	D	E	–	E	–	E	E	F	–	E	–	D	–	–	D	–	–	–	E	–	C	C	E	D
左邊攻擊	E	D	E	–	–	E	D	C	F	F	E	–	C	D	E	–	–	A	F	E	–	–	E	C	E	–
右邊攻擊	F	D	–	E	E	–	B	–	E	–	D	D	D	C	C	D	C	C	D	–	C	E	–	C	E	E
中央突破	–	–	–	–	F	D	–	E	–	F	–	–	C	–	D	E	C	–	F	E	–	D	–	–	–	–
隱守突擊	–	D	E	D	E	–	B	–	–	–	E	D	–	–	–	D	–	C	–	E	D	E	E	–	–	E
中場緊迫	F	D	E	D	D	F	B	E	D	D	E	E	C	C	C	E	C	B	G	F	E	E	F	D	E	F
越位陷阱	F	D	E	C	D	C	D	C	F	F	E	D	D	D	E	E	C	B	F	F	F	F	F	D	F	E
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	D	D	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	–	D	–	–	E	D	C	–	F	–	E	–	–	–	–	E	D	–	–	–	–	–	–	C	E	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	D	–	–	–
「3-5-2」	E	C	–	D	E	–	B	F	–	–	E	–	D	–	D	–	D	A	–	E	–	–	D	–	D	E
「4-4-2」	D	E	C	C	D	C	B	C	E	E	D	D	C	C	C	D	C	B	D	D	C	D	C	C	D	D
「5-3-2」	–	–	–	D	–	–	–	D	–	F	–	–	–	–	–	D	–	B	F	–	E	–	–	D	–	E
「3-4-3」	E	–	D	–	–	–	–	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–
「4-3-3」	–	–	D	–	–	E	–	–	–	–	–	E	–	D	–	–	–	–	E	D	–	E	–	–	–	–



サンフレッチェ廣島(SANFRECCE HIROSHIMA)

球隊簡介：

自94年取得首循環聯賽的冠軍後，便從此在聯賽無甚表現。本球隊的前場和後場同樣有一名出色的球員，分別是守門員「下田 崇」和前鋒「久保 龍彥」。

基本陣式：

「3-5-2」

中盤守備：

緊迫聯防

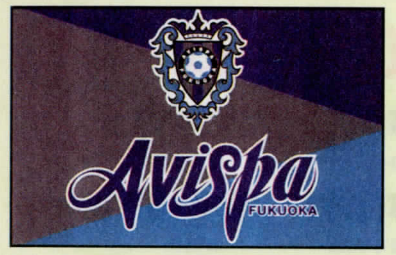
基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

清道夫

球員名稱	植田元輝	加藤龍二	佐藤浩	下田崇	上村健一	川島真也	ポポヴィッチ	伊藤哲也	桑原裕義	澤田謙太郎	松下裕樹	森崎和幸	森保一	大久保誠	古賀聰	駒野友一	コリカ	服部公太	藤本主税	ミゲル	森崎浩司	山口敏弘	上野優作	久保龍彦	栗原圭介	高橋泰
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW
出身地	神奈川	東京	神奈川	廣島	熊本	靜岡	ASR	北海道	廣島	大阪	群馬	廣島	靜岡	長崎	神奈川	和歌山	ASR	千葉	山口	POR	廣島	熊本	栃木	福岡	東京	東京
體力成長	標	晚	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	早	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	△	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	△	○	○	△	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	△	○	○	○
受傷	△	○	◎	○	○	△	○	△	○	○	○	△	△	◎	○	○	○	◎	○	△	△	△	○	◎	○	○
犯規	○	◎	◎	○	△	○	△	○	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	○	△	○	○	○	◎	◎	○
積極性	△	△	○	△	○	△	◎	○	△	△	△	◎	○	△	△	△	○	△	○	◎	○	○	○	△	△	○
進攻意識	G	H	H	F	G	E	H	C	G	C	C	C	G	B	A	B	B	A	A	S	A	A	S	SS	S	A
守備意識	A	S	A	S	SS	A	SS	A	A	A	B	A	S	E	C	D	D	B	G	G	D	G	H	G	H	H
射門	H	H	G	G	F	H	F	D	F	D	E	E	D	F	D	E	C	D	D	D	E	D	C	A	C	C
踢球準確度	F	F	D	E	D	F	D	E	E	C	E	E	C	D	D	D	C	C	B	E	D	C	E	B	D	D
盤球	G	H	G	F	D	G	E	D	F	C	E	E	D	D	D	E	C	C	B	E	D	C	D	B	C	D
持球力	H	H	F	G	D	F	E	D	C	E	E	D	B	E	C	E	B	C	B	E	D	C	D	B	E	D
頭鎚	G	H	H	F	B	E	A	D	E	D	E	E	D	G	E	F	D	D	D	E	E	D	C	A	D	E
鏟球	G	H	H	G	B	D	A	D	E	D	D	D	C	G	G	G	D	E	E	F	F	F	E	E	F	E
傳球攔截	G	H	F	F	C	D	B	D	F	C	D	E	B	F	F	F	C	E	E	F	F	E	E	D	E	F
定點球組織	G	H	F	F	E	E	D	E	F	D	E	F	E	F	F	F	D	E	E	D	F	E	D	C	D	D
定點球處理	F	F	E	D	D	G	C	D	E	E	D	E	D	F	E	F	D	C	D	E	E	E	D	D	D	E
GK 技術	D	D	C	S	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	D	C	A	H	H	G	H	H	H	H	H	G	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	F	E	E	E	D	E	E	C	E	C	E	E	C	F	D	E	B	E	C	E	E	D	D	B	E	E
反應	D	F	C	C	E	F	C	E	D	E	E	E	C	F	E	F	C	C	E	E	E	D	E	B	E	E
體力	E	E	E	C	D	E	D	E	F	E	E	E	C	F	E	F	D	C	D	E	E	C	C	D	E	C
競爭力	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	E	E	D	F	E	F	D	D	E	E	E	D	D	D	D	D
走力	E	D	C	C	E	E	C	D	E	C	E	D	E	D	E	F	D	D	D	E	E	D	E	B	C	E
直覺	D	D	D	D	C	F	E	D	E	D	E	F	C	F	F	F	D	D	D	E	F	E	D	C	C	C
統率力	E	E	D	C	C	E	D	D	D	E	E	E	D	F	E	F	E	D	D	F	E	D	E	C	D	E
判斷力	E	D	C	C	E	E	D	E	E	E	D	F	D	D	D	D	D	C	D	F	F	D	E	D	E	D
精神力	E	D	D	C	D	D	D	C	E	D	E	E	E	F	D	F	D	D	D	E	E	D	E	D	E	E
CDF 適性	H	H	F	F	B	D	A	D	E	D	G	F	D	H	G	G	F	F	E	F	G	F	F	E	E	F
SDF 適性	H	H	G	F	D	F	C	C	F	B	E	E	D	H	G	F	E	E	E	F	F	E	E	D	F	F
DMF 適性	H	H	F	G	D	G	D	D	C	C	D	C	C	F	D	F	D	F	E	F	F	D	F	E	F	F
OMF 適性	H	H	H	F	F	H	F	E	E	E	E	D	D	D	C	D	B	C	B	D	C	B	E	C	F	D
FW 適性	H	H	H	F	E	G	E	F	G	G	F	F	E	F	F	F	D	D	D	C	D	D	C	A	C	B
POST PLAY	D	–	–	C	–	E	–	E	E	–	E	–	–	E	E	F	C	–	D	D	E	–	C	B	D	D
左邊攻擊	E	–	D	–	–	–	C	–	D	D	E	E	D	–	D	E	C	C	C	–	D	D	C	B	–	–
右邊攻擊	–	G	D	D	D	E	–	C	–	C	E	D	C	E	–	E	B	–	D	–	–	C	D	–	E	D
中央突破	–	F	D	D	D	E	C	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	D	–	E	–	–	–	–	–	–
隱守突擊	E	G	–	–	C	–	D	C	D	C	–	E	C	–	D	–	–	C	–	E	E	C	–	C	D	D
中場緊迫	F	G	E	E	D	F	E	F	D	F	E	E	C	F	E	F	E	C	D	F	E	D	D	D	D	D
越位陷阱	F	G	D	D	E	E	B	C	E	C	E	E	C	G	F	F	E	D	F	F	F	D	E	D	D	D
「3-6-1」	–	F	–	–	–	E	C	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	D	–	–	–	D	–	D	–	D
「4-5-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	E	E	C	–	–	F	C	–	D	E	E	D	–	D	D	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	E	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–
「3-5-2」	–	F	C	A	B	D	B	C	D	C	E	E	C	D	D	E	C	C	C	E	E	C	C	C	–	C
「4-4-2」	D	D	–	D	–	–	–	D	–	–	E	D	–	–	–	D	C	–	–	D	D	–	D	–	C	–
「5-3-2」	E	–	D	–	D	–	–	–	–	–	–	–	D	E	–	–	–	–	E	–	–	–	D	–	–	D
「3-4-3」	E	–	D	–	D	–	–	D	–	D	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-3-3」	–	–	–	C	–	–	–	–	E	D	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–



アビスパ福岡(AVISPA FUKUOKA)

球隊簡介：

95年取得JFL的冠軍，第二年便正式昇上J-LEAGUE中，經常在J1的下游為護級而爭持著。球隊中並沒有特別出色的球員。

基本陣式： 「5-4-1」

中盤守備： 緊迫聯防

基本戰術： 隱守突擊

基本後防TYPE： 清道夫

球員名稱	小島伸幸	田草川貴	塚本秀樹	河口真一	小島光顯	前田浩二	三好拓兒	平島崇	藤崎義孝	三浦泰年	篠田善之	野田知	バデア	石丸清隆	牛鼻健	鈴木勝大	中払大介	久永辰德	ビスコンティ	江口倫司	服部浩紀	モントージャ	山下芳輝	山田祥史
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	群馬	東京	長崎	長崎	長崎	鹿兒島	福岡	大阪	鹿兒島	靜岡	山梨	北海道	ROM	佐賀	鹿兒島	神奈川	靜岡	鹿兒島	ARG	兵庫	群馬	ARG	福岡	福岡
體力成長	晚	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	◎	○	○	△	○	○	△	○	◎	△	○	△	△	○	△	○	◎	△	○	△	○	◎	△	○
受傷	◎	○	◎	○	○	◎	△	○	△	○	○	○	○	○	△	○	○	△	○	○	◎	○	○	△
犯規	◎	△	○	○	○	△	○	○	○	△	○	△	△	○	△	△	○	○	△	○	○	△	◎	○
積極性	○	△	○	△	○	△	△	○	○	◎	○	○	○	○	○	△	○	○	○	△	○	◎	◎	○
進攻意識	F	G	F	F	E	H	H	C	E	B	F	D	C	A	A	B	A	A	A	A	A	S	S	A
守備意識	S	A	A	S	S	SS	S	B	A	S	A	S	C	D	F	A	G	C	E	H	C	G	G	E
射門	G	H	G	F	G	E	G	F	G	D	D	E	C	C	E	E	D	E	C	C	C	C	B	D
踢球準確度	D	E	F	E	E	E	F	E	E	C	C	D	C	D	E	E	C	D	B	F	D	D	E	E
盤球	G	H	H	F	E	E	F	E	F	D	E	E	D	D	D	E	C	C	C	E	D	D	C	E
持球力	G	G	H	E	D	E	G	D	F	C	C	C	C	C	D	E	C	D	C	F	E	D	E	E
頭鎚	G	H	H	D	C	B	D	E	D	C	E	E	C	E	F	E	E	F	D	E	E	C	D	E
鏟球	F	G	H	D	C	B	D	E	C	C	D	C	D	E	F	F	F	G	F	E	F	F	F	F
傳球攔截	G	G	H	D	C	C	E	E	D	B	D	E	D	E	F	E	E	E	D	F	G	E	E	F
定點球組織	F	H	H	E	D	C	F	E	E	C	D	D	C	E	F	E	D	F	D	E	D	C	E	E
定點球處理	D	E	E	E	E	D	F	E	E	D	D	E	B	F	F	E	D	E	D	E	E	E	E	E
GK 技術	B	C	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	C	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	D	D	F	E	D	C	C	E	E	E	D	D	C	E	E	E	D	E	D	E	C	D	E	E
反應	B	E	E	F	C	D	E	E	D	C	E	D	E	D	E	E	D	E	E	D	C	D	C	E
體力	D	D	C	E	E	E	D	E	C	D	E	E	E	F	F	F	C	E	D	F	D	D	C	E
競爭力	D	E	E	D	E	D	F	E	C	E	E	D	E	E	E	E	D	E	C	E	D	D	E	E
走力	C	E	F	E	D	C	E	D	F	D	E	C	C	D	C	E	D	E	D	E	E	D	D	E
直覺	B	D	D	E	E	C	D	E	D	C	C	D	E	D	E	E	E	E	D	E	C	D	C	E
統率力	B	C	D	E	D	D	D	E	D	D	D	E	E	C	E	E	D	D	C	D	D	E	D	E
判斷力	D	E	D	F	D	E	D	E	E	D	E	C	C	D	E	D	D	C	B	E	D	D	D	E
精神力	D	E	E	E	D	E	F	E	D	E	E	C	C	E	F	E	D	E	C	E	C	E	E	E
CDF 適性	F	G	H	C	C	B	D	F	C	D	F	E	C	E	F	F	F	F	F	G	F	F	F	G
SDF 適性	F	G	H	E	E	E	F	D	C	C	E	F	C	F	F	F	E	G	D	F	E	E	E	F
DMF 適性	G	G	G	E	E	D	F	E	F	B	C	B	A	E	F	E	E	F	D	G	G	E	F	F
OMF 適性	F	H	H	F	E	G	G	F	G	D	D	D	C	C	D	D	C	C	B	F	E	D	D	E
FW 適性	G	G	H	G	E	E	F	F	G	E	E	F	F	E	E	F	D	F	C	C	C	C	B	D
POST PLAY	D	E	E	E	D	D	–	E	–	C	E	–	–	E	–	E	–	–	C	–	E	–	–	–
左邊攻擊	D	E	E	E	E	–	E	E	E	–	D	C	D	–	E	E	D	–	D	–	C	C	D	E
右邊攻擊	–	E	–	E	–	E	–	D	E	D	–	D	B	D	D	E	D	D	A	E	–	D	–	E
中央突破	–	–	E	–	–	–	E	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	D	–	E	–	–	C	E
隱守突擊	C	–	–	–	D	D	E	–	D	D	D	–	C	D	E	–	E	E	–	F	C	D	C	–
中場緊迫	D	F	F	E	E	D	F	E	E	C	C	C	B	E	E	E	D	F	D	F	D	E	D	E
越位陷阱	D	F	E	E	C	C	E	E	D	D	E	D	C	F	F	E	E	E	C	E	F	E	E	E
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	D	–	D	–	E	D	–	–	D	–	–	D	–
「4-5-1」	C	–	D	–	–	D	–	–	D	D	D	D	–	–	–	–	–	E	C	–	–	D	–	E
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「3-5-2」	C	D	D	E	C	D	E	E	D	C	C	C	B	D	E	E	C	E	D	E	–	D	C	E
「4-4-2」	–	–	E	D	D	C	E	D	–	D	–	–	C	–	E	D	–	D	–	D	C	C	–	E
「5-3-2」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	E	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–
「3-4-3」	C	E	–	E	D	–	–	E	D	–	E	–	–	–	E	–	D	–	–	–	D	–	–	–
「4-3-3」	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	D	–



コンサドーレ札幌 (CONSADOLE SAPPORO)

球隊簡介：

97 年加入 J-LEAGUE，可惜第二年便降班至 J2，不過自 99 年聘用舊日本代表隊的監督後，便取得 2000 年的 J2 冠軍，順利返回 J1 聯賽。可是在遊戲中，本球隊沒有能力突出的球員。

基本陣式：

「4-4-2」

中盤守備：

一般

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

越位陷阱

球員名稱	小林弘記	佐藤洋平	藤々谷陽介	大野貴史	小松崎保	名塚善寛	古川毅	森秀昭	大森健作	池內友彥	伊藤優津樹	佐賀一平	田渕龍二	野々村芳和	ビジュ	村田達哉	アウミール	エメルソン	河村優	黄川田賢司	櫻井孝司	高木琢也	播戸龍二	深川友貴
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	靜岡	秋田	靜岡	大阪	千葉	千葉	青森	長崎	愛媛	北海道	靜岡	北海道	福島	靜岡	BRA	東京	BRA	BRA	靜岡	埼玉	靜岡	長崎	兵庫	北海道
體力成長	晚	晚	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	晚	標	標	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	◎	○	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	△	○	○	○	◎	△	○	△	△	○	△
受傷	◎	◎	○	△	○	○	○	○	◎	○	○	△	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△	△	△	○
犯規	○	◎	◎	△	△	△	△	△	○	○	○	△	△	△	△	○	△	△	○	△	◎	◎	○	○
積極性	○	○	○	○	△	◎	○	△	○	△	×	○	○	△	◎	△	◎	◎	×	○	×	○	○	△
進攻意識	H	H	H	G	G	H	H	H	C	C	C	E	B	B	F	C	A	SS	S	A	S	SS	A	B
守備意識	A	S	S	SS	A	SS	S	S	A	S	S	S	S	D	S	S	C	G	E	C	F	H	G	C
射門	H	H	H	E	F	F	F	G	F	F	F	G	F	F	F	F	D	A	D	E	D	C	C	E
踢球準確度	E	F	G	E	F	D	E	E	F	G	E	E	E	E	D	F	C	C	F	F	F	D	E	C
盤球	G	H	H	E	F	E	E	E	D	F	D	E	E	E	E	E	E	B	E	D	F	C	C	D
持球力	G	H	H	E	F	E	F	D	F	F	E	D	E	E	D	E	C	B	F	F	G	C	D	D
頭鎚	G	G	H	C	E	C	D	C	E	G	E	F	E	F	E	E	E	C	F	E	F	A	E	D
鏟球	H	H	H	C	E	C	C	C	D	F	G	E	D	E	C	E	E	D	G	E	H	E	E	F
傳球攔截	H	H	H	D	F	C	D	D	D	E	F	F	E	E	E	D	E	D	F	D	H	E	E	E
定點球組織	H	H	H	E	E	D	E	D	E	G	E	G	E	E	E	F	D	C	F	F	F	B	D	D
定點球處理	G	F	G	F	F	E	F	E	E	G	E	G	E	F	F	F	C	D	F	E	F	C	E	D
GK 技術	C	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	D	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	D	E	E	E	C	C	E	D	F	C	D	C
反應	E	D	F	D	E	C	E	E	D	F	F	E	F	F	D	D	E	B	E	E	F	C	E	E
體力	E	E	E	D	F	D	F	D	F	F	E	E	D	E	E	D	E	B	F	E	F	D	B	E
競爭力	E	D	F	D	E	C	D	C	E	E	E	D	C	E	C	C	C	B	F	F	D	D	D	C
走力	D	E	F	D	E	D	D	D	D	E	E	F	E	E	E	D	D	A	F	C	E	D	B	E
直覺	D	D	E	D	F	E	D	D	D	F	D	F	F	F	E	D	D	C	D	F	F	C	E	C
統率力	E	E	F	F	E	B	C	C	F	D	D	D	E	E	E	E	D	D	E	E	F	E	D	D
判斷力	E	D	E	D	E	D	C	E	D	E	F	E	D	E	E	D	B	C	F	F	D	D	D	C
精神力	E	E	F	E	E	D	E	D	E	F	E	D	F	D	D	E	E	C	E	E	E	C	C	C
CDF 適性	H	G	H	C	D	B	C	C	D	F	G	F	E	G	D	D	D	E	F	D	H	F	E	F
SDF 適性	H	H	H	D	E	D	E	E	C	D	E	F	C	H	F	C	E	D	H	C	H	F	E	E
DMF 適性	G	H	H	E	E	D	E	D	F	E	D	D	C	D	C	D	D	E	F	E	H	D	F	E
OMF 適性	H	H	H	G	F	E	E	F	D	F	F	E	E	D	F	E	B	C	G	F	G	D	E	C
FW 適性	H	H	H	G	G	G	G	E	F	G	F	G	F	G	G	F	D	A	D	D	E	C	C	D
POST PLAY	F	–	–	F	–	D	E	E	E	–	F	F	E	E	–	E	–	–	F	D	–	B	–	–
左邊攻擊	–	E	F	–	–	E	–	–	E	F	F	E	–	E	D	C	–	–	F	–	F	–	D	D
右邊攻擊	F	D	F	E	E	–	D	E	D	–	E	E	C	F	–	E	D	C	–	D	G	C	C	C
中央突破	–	–	–	E	F	–	D	D	–	F	–	–	E	–	D	–	D	B	–	D	G	–	–	–
隱守突擊	F	E	F	–	E	D	–	–	–	G	–	–	–	–	E	–	D	C	F	–	–	C	D	E
中場緊迫	D	F	F	E	F	D	E	D	D	F	D	D	E	G	D	D	C	C	G	E	F	C	D	D
越位陷阱	E	E	F	C	E	C	D	C	D	E	E	F	D	E	E	F	E	D	E	D	G	E	D	E
「3-6-1」	D	–	–	–	–	D	–	–	E	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	F	–	–	–
「4-5-1」	–	E	–	–	E	–	–	E	–	–	–	–	–	–	E	–	C	C	–	–	–	–	–	–
「5-4-1」	–	–	G	–	–	–	–	–	E	F	–	F	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	D	D
「3-5-2」	–	–	–	E	E	C	–	C	–	–	E	E	D	D	–	–	–	C	–	–	–	C	C	–
「4-4-2」	D	C	D	D	E	–	C	–	D	E	–	E	C	–	D	D	D	B	E	D	E	C	–	D
「5-3-2」	–	–	F	E	–	E	E	E	–	–	E	–	D	–	E	–	–	–	E	D	F	–	–	D
「3-4-3」	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	F	–	–	D	–	E	–	–	–	D	–
「4-3-3」	D	–	–	–	–	–	D	–	–	F	E	–	–	F	–	E	–	–	–	–	–	C	–	–



ベガルタ仙台(VEGALTA SENDAI)

球隊簡介：

99 年加入 J2 聯賽，只能在 J2 的中游浮沉，沒有特別出色的球員。

基本陣式：

「3-5-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

清道夫

球員名稱	石川研	櫻井啟	高橋範夫	飯尾和也	田澤浩之	迫上裕章	ドゥバイッチ	矢田智裕	山路嘉人	賀谷英司	齊藤克幸	御厨景	千葉直樹
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF
出身地	沖繩	千葉	千葉	東京	神奈川	茨城	YUG	茨城	宮城	北海道	福島	千葉	宮城
體力成長	晚	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	標	標	標	標	標	晚	標	晚	標	標	標	標
疲勞	◎	○	◎	○	△	○	○	○	○	○	○	△	△
受傷	◎	○	◎	○	◎	△	◎	△	○	△	◎	○	○
犯規	◎	○	◎	◎	○	○	△	○	○	△	△	○	△
積極性	○	△	△	○	○	△	○	○	△	○	◎	△	○
進攻意識	F	G	G	F	H	F	H	E	H	A	C	B	E
守備意識	S	S	S	A	A	A	SS	A	S	A	S	S	S
射門	G	G	H	F	F	F	F	F	G	E	E	E	E
踢球準確度	D	E	G	E	E	E	E	E	F	E	E	E	C
盤球	G	G	H	E	F	F	E	E	E	D	D	E	E
持球力	H	H	H	F	E	F	E	E	F	D	E	E	D
頭鎚	H	H	H	D	D	E	B	D	C	F	F	E	D
鏟球	G	H	H	D	D	E	D	D	D	D	C	E	D
傳球攔截	H	H	H	D	D	E	C	D	D	C	D	D	D
定點球組織	H	H	H	F	E	E	C	E	E	E	E	E	E
定點球處理	E	E	F	E	E	E	E	E	F	E	F	E	C
GK 技術	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	F	F	D	D	E	E	E	E	D	E	E	F	C
反應	D	E	E	F	E	E	E	E	D	E	E	E	E
體力	E	E	D	D	E	E	C	E	E	E	D	F	E
競爭力	D	E	D	D	D	E	E	D	D	D	C	F	C
走力	F	E	F	E	D	E	D	E	D	D	C	D	D
直覺	E	D	F	F	D	E	E	E	D	E	E	E	C
統率力	D	E	E	C	F	E	E	D	F	E	E	D	C
判斷力	D	D	D	E	D	E	D	E	E	E	F	D	E
精神力	E	E	E	D	F	E	D	E	D	D	D	D	E
CDF 適性	H	G	H	D	C	D	B	D	C	F	E	D	E
SDF 適性	G	G	H	F	D	E	E	E	E	C	C	C	D
DMF 適性	G	H	H	D	F	E	E	E	F	D	F	F	B
OMF 適性	G	H	H	G	F	F	G	F	G	F	F	E	D
FW 適性	H	H	H	G	F	G	F	G	F	F	F	F	E
POST PLAY	F	D	–	–	E	E	–	–	F	–	–	E	E
左邊攻擊	–	–	G	–	E	–	D	D	E	E	F	D	E
右邊攻擊	E	E	G	F	–	E	–	E	–	C	D	F	D
中央突破	–	–	–	D	E	E	D	–	D	E	E	–	–
隱守突擊	F	D	F	E	–	–	D	E	–	–	–	–	–
中場緊迫	E	F	G	E	F	E	E	E	F	E	E	E	C
越位陷阱	E	F	G	D	D	E	C	D	D	D	C	D	E
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	–	–	–	–	E	E	–	–	E	–	–	D	D
「5-4-1」	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	D
「3-5-2」	C	E	D	–	D	E	C	D	C	D	D	D	C
「4-4-2」	–	D	F	D	–	D	D	D	–	C	D	–	–
「5-3-2」	F	E	F	E	–	–	D	–	–	E	–	–	–
「3-4-3」	F	–	–	–	–	–	–	E	E	–	–	D	–
「4-3-3」	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	D	–	–

球員名稱	中島浩司	中村學	蓮見知弘	リカルド	伊藤卓	財前宣之	平間智和	山田隆裕	大友慧	小林康剛	瀨川誠	藤吉信次	ロドリゴ
基本位置	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	大阪	岩手	東京	BRA	秋田	北海道	宮城	大阪	千葉	茨城	宮城	東京	BRA
體力成長	標	標	標	標	標	早	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	標	晚	標	標	早	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	△	△	△	○	○	△	△	△	○	○	╳	○	○
受傷	○	△	△	○	◎	△	○	○	△	○	△	△	△
犯規	○	○	○	△	◎	○	○	△	○	○	○	△	△
積極性	△	○	○	○	○	○	╳	△	◎	◎	╳	○	◎
進攻意識	F	E	E	C	E	A	S	A	S	S	S	S	S
守備意識	S	S	S	S	D	D	D	E	G	G	F	H	G
射門	F	G	E	E	E	E	F	C	D	D	D	B	D
踢球準確度	D	F	D	E	E	C	E	C	E	E	F	D	E
盤球	E	D	E	E	D	B	C	B	D	D	E	D	E
持球力	C	E	D	D	D	B	C	C	E	E	F	E	D
頭鎚	D	G	E	C	F	D	E	D	E	D	G	E	D
鏟球	E	F	F	C	G	E	G	E	F	F	H	F	F
傳球攔截	E	G	E	C	E	D	F	E	F	F	H	E	F
定點球組織	E	G	E	D	F	E	F	E	E	E	G	E	D
定點球處理	F	G	F	E	F	C	F	D	E	E	G	E	E
GK 技術	H	H	H	H	H	G	H	H	H	H	H	H	H
出迎	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	C	F	D	E	E	E	D	D	E	E	E	E	D
反應	E	E	E	E	D	C	F	E	E	E	E	E	E
體力	C	D	D	D	E	C	E	C	D	E	F	D	D
競爭力	E	E	D	C	C	E	D	D	D	E	E	D	E
走力	D	F	D	D	F	C	E	C	C	E	C	E	D
直覺	E	E	E	D	E	C	E	E	F	E	E	D	E
統率力	E	E	E	D	D	E	E	D	E	E	D	E	F
判斷力	C	E	C	C	D	D	D	C	E	E	F	E	E
精神力	E	F	F	D	F	C	D	C	D	E	E	D	E
CDF 適性	F	H	E	C	F	D	E	E	F	E	H	E	F
SDF 適性	E	G	E	D	F	D	E	E	E	F	F	F	F
DMF 適性	C	D	C	C	D	E	E	C	F	F	F	E	E
OMF 適性	D	F	E	E	D	D	C	C	D	F	E	D	E
FW 適性	G	H	F	F	F	C	E	C	C	E	D	C	D
POST PLAY	–	G	–	–	–	D	F	E	D	D	E	–	–
左邊攻擊	E	F	E	D	–	D	E	–	–	–	G	–	E
右邊攻擊	E	–	–	D	D	–	–	C	C	E	–	C	E
中央突破	–	–	E	C	E	C	E	–	–	D	–	C	D
隱守突擊	E	G	E	–	E	–	–	D	D	–	F	E	–
中場緊迫	C	D	D	D	E	C	E	C	E	E	E	E	E
越位陷阱	F	F	D	C	E	E	E	D	F	E	G	D	F
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	E	E	–	D	–
「4-5-1」	–	–	–	–	E	C	D	C	–	–	–	–	E
「5-4-1」	E	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「3-5-2」	C	E	D	D	–	D	–	–	E	–	E	–	E
「4-4-2」	E	–	–	C	D	C	C	C	D	E	E	C	D
「5-3-2」	–	–	–	–	–	–	–	C	–	D	E	D	–
「3-4-3」	–	F	D	D	D	–	D	–	–	E	–	–	–
「4-3-3」	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–



モンテディオ山形

球隊簡介：

原本只是在JFL中比賽，後因成績不俗而昇上J2，不過在J2聯賽表現差劣。遊戲中本隊沒有值得收購的球員。

基本陣式： 「3-5-2」

中盤守備： 緊迫聯防

基本戰術： 中央突破

基本後防TYPE： 清道夫

球員名稱	齊藤誠一	齊藤武志	鈴木克美	小田島隆幸	佐藤淳志	丸山良明	鷲田雅一	岩元洋成	內山俊彥	太田雅之	依田光正	岡村政幸	吉田達磨	エドウィン	小久保純	ジェフェルソン	高橋健二	永井篤志	中森大介	西山哲平	松田英樹	根本亮助	堀井岳也	真下佐登史	ワシントン
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW
出身地	福岡	山形	山形	神奈川	山形	東京	福井	鹿兒島	鹿兒島	神奈川	東京	埼玉	千葉	CAM	群馬	BRA	山形	鹿兒島	神奈川	千葉	岐阜	山形	山梨	群馬	BRA
體力成長	標	標	晚	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	標	晚	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	△	◎	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	△	◎	○	○	△	◎	○	○
受傷	○	△	◎	△	○	○	△	○	○	○	○	△	△	○	○	△	△	△	○	◎	△	△	△	○	○
犯規	△	◎	◎	○	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	○	△	△	○	○	△	○	○	○	○	○
積極性	△	○	○	○	○	△	△	◎	△	○	○	△	○	○	○	○	○	○	△	△	○	△	○	△	○
進攻意識	H	H	H	E	H	G	E	B	C	B	C	C	F	A	A	A	S	A	A	A	A	S	S	SS	S
守備意識	S	S	S	A	S	A	S	A	A	A	A	A	S	E	D	F	D	F	B	B	E	H	H	H	F
射門	H	H	H	F	E	G	G	F	G	E	F	F	F	D	E	E	D	E	F	E	E	D	C	C	D
踢球準確度	F	F	E	E	E	G	D	E	G	E	E	E	D	D	E	E	D	E	E	E	E	G	E	E	E
盤球	H	H	G	E	E	F	F	D	E	D	E	F	F	D	E	D	D	D	E	D	D	F	E	C	E
持球力	H	H	H	E	E	G	E	E	G	F	E	E	D	D	D	D	D	E	D	D	E	G	F	E	D
頭鎚	H	H	G	E	D	D	C	E	G	F	F	F	E	E	F	D	E	E	F	E	F	G	E	F	D
鏟球	H	H	H	E	D	E	D	D	G	D	E	F	E	F	F	F	G	F	G	E	F	H	G	G	E
傳球攔截	H	H	H	E	D	E	D	D	F	E	E	E	F	E	F	F	D	F	F	E	F	G	F	F	E
定點球組織	H	H	H	E	F	E	E	F	G	F	F	E	E	E	F	E	E	F	F	E	F	G	F	F	D
定點球處理	G	G	E	F	F	F	E	F	G	F	E	F	F	E	F	E	E	E	E	E	F	G	F	E	E
GK 技術	D	D	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	D	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	D	D	E	E	D	E	D	F	D	E	E	E	D	E	D	D	E	D	D	E	F	E	D	E
反應	E	E	C	E	D	F	E	D	E	E	E	E	D	D	E	E	D	E	E	D	F	E	E	E	D
體力	E	E	D	E	E	D	F	D	F	E	E	E	C	D	E	E	D	E	F	E	E	F	E	F	E
競爭力	E	E	E	D	D	D	E	D	E	C	F	F	D	D	F	D	E	E	F	E	E	D	E	D	D
走力	E	F	F	E	D	D	E	D	E	C	E	E	F	D	E	E	D	E	D	D	D	F	D	E	E
直覺	D	E	D	E	E	D	E	D	D	F	E	E	F	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	C	E
統率力	E	E	E	E	D	E	E	E	F	D	E	F	D	E	F	E	E	F	E	F	F	E	E	D	E
判斷力	E	E	E	E	E	D	E	E	F	F	E	D	E	D	E	D	C	E	E	E	E	E	D	D	E
精神力	E	E	C	E	F	D	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	F	F	E	E	E	E	E	D
CDF 適性	H	H	H	D	D	D	C	D	G	F	E	F	F	G	G	G	E	F	F	E	G	H	F	F	G
SDF 適性	H	H	H	E	E	F	E	C	D	C	D	F	D	F	F	F	E	E	G	F	F	H	G	F	F
DMF 適性	H	H	H	E	E	F	D	F	H	E	E	D	C	E	F	F	E	E	G	E	F	H	E	F	F
OMF 適性	H	H	H	F	G	H	F	F	G	E	F	F	E	C	D	D	C	D	D	D	D	F	E	F	E
FW 適性	H	H	G	G	F	H	G	E	H	F	G	G	G	D	F	E	F	E	F	F	F	D	C	C	C
POST PLAY	–	F	E	D	–	G	–	–	G	E	–	–	–	–	E	–	–	E	–	–	E	–	E	D	E
左邊攻擊	E	F	–	E	–	–	E	–	F	D	E	E	E	–	F	–	C	–	E	–	–	F	–	D	–
右邊攻擊	D	–	–	E	F	–	–	C	E	E	D	E	E	E	E	E	–	–	–	E	E	–	–	–	–
中央突破	E	–	F	–	F	E	E	E	–	–	–	–	E	C	–	D	D	D	F	E	E	F	E	D	D
隱守突擊	–	F	F	–	E	E	E	E	–	–	E	E	–	D	–	D	D	E	D	E	–	G	E	–	E
中場緊迫	F	G	F	E	D	G	F	D	F	E	E	F	D	E	F	E	E	F	F	E	F	F	F	E	E
越位陷阱	F	G	D	E	D	D	D	D	E	D	E	E	E	E	F	F	F	E	E	D	F	F	F	F	F
「3-6-1」	–	F	–	–	–	–	–	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D
「4-5-1」	–	–	D	–	D	–	–	–	–	E	E	–	–	D	–	–	–	E	E	E	–	–	–	E	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	E	E	–	–	D	–	–	–	–	–
「3-5-2」	E	–	–	E	D	D	–	E	–	D	E	E	E	D	E	D	–	E	–	D	E	F	D	–	D
「4-4-2」	E	E	C	D	C	D	D	D	E	C	D	E	C	C	E	D	C	D	E	–	E	E	–	C	C
「5-3-2」	–	F	D	–	–	–	E	E	F	–	–	F	–	–	–	–	D	–	–	–	–	F	E	–	–
「3-4-3」	F	–	–	E	–	E	D	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	E	–	D	–	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	D	–



水戶ホーリーホック(MITO HOLLYHOCK)

球隊簡介：

於2000年才加入J2聯賽，是眾球隊中歷史最淺的一隊。

基本陣式：

「4-4-2」

中盤守備：

一般

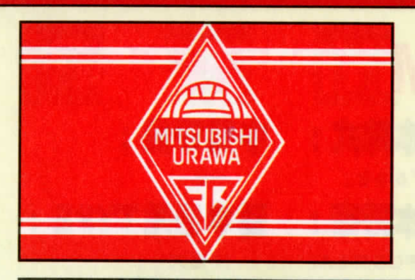
基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

越位陷阱

球員名稱	林一章	本間幸司	辛島啟珠	木山隆之	三本菅崇	渡邊卓	笠原宗太	菅野賢一	鳥羽俊正	富田大介	ベレス	磯野修久	北島義生	村田教生	尾上惠生	クレーベル	ションバウロ	須藤大輔	中村洋仁	矢野マイケル
基本位置	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	三重	茨城	京都	兵庫	神奈川	茨城	群馬	三重	愛知	山口	BRA	群馬	茨城	愛知	大阪	BRA	BRA	神奈川	大阪	GHA日籍
體力成長	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標
知力成長	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	◎	△	△	○	○	△	△	○	○	○	○	○	△	○	○	○	△	△	○
受傷	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	△	○	○	○	△	○	○	△
犯規	◎	△	○	○	△	△	○	○	△	△	△	△	△	○	○	○	△	○	○	○
積極性	△	△	△	○	△	△	○	△	○	△	△	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎
進攻意識	H	H	F	G	G	E	C	B	B	B	C	B	A	S	A	S	A	S	A	A
守備意識	A	A	A	S	S	S	A	A	A	A	A	E	B	E	G	G	E	G	D	G
射門	H	H	F	F	F	F	F	E	F	F	E	F	E	D	E	D	E	D	E	E
踢球準確度	F	F	F	F	E	E	F	E	E	E	E	E	E	F	E	E	E	E	E	F
盤球	G	G	F	F	F	F	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E
持球力	G	G	F	E	F	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
頭錘	H	H	D	E	D	D	F	F	F	E	E	F	E	F	E	E	E	D	E	E
鏟球	H	H	E	E	D	D	F	E	D	E	D	G	G	G	G	E	F	F	F	G
傳球攔截	H	H	D	D	E	D	E	E	E	E	E	F	F	G	G	E	E	G	F	G
定點球組織	H	H	F	E	F	E	F	F	F	F	F	F	F	F	E	E	E	E	E	E
定點球處理	F	F	E	F	F	E	F	E	F	E	E	F	E	F	F	E	E	F	E	F
GK 技術	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	F	E	E	D	E	E	E
反應	E	D	D	F	F	E	E	E	E	E	E	E	F	E	E	E	E	E	E	D
體力	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	D	E	D	E	E	E	D
競爭力	E	E	E	D	D	D	F	E	E	E	E	E	E	F	E	E	E	E	E	D
走力	E	E	F	F	F	E	D	D	D	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D
直覺	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	F	E	F	E	F
統率力	E	E	C	E	E	E	F	E	E	E	E	F	F	E	E	F	E	F	E	F
判斷力	E	E	E	E	E	E	F	F	E	D	E	D	E	F	E	F	E	E	E	E
精神力	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	F	F	E	D	E	E	E	E	E	E
CDF 適性	H	G	D	D	D	D	F	F	F	F	E	G	F	G	F	F	G	G	G	F
SDF 適性	H	H	F	F	E	F	D	D	D	F	F	F	F	G	E	E	F	E	F	F
DMF 適性	H	H	G	E	F	F	E	F	E	C	D	F	F	G	F	F	F	F	F	F
OMF 適性	H	H	G	F	G	F	F	F	F	E	E	D	E	D	E	E	D	E	D	E
FW 適性	H	H	H	G	G	F	G	F	G	F	G	F	D	D	D	D	D	D	D	D
POST PLAY	E	E	—	E	E	D	E	—	E	E	—	D	E	E	—	—	—	—	D	—
左邊攻擊	E	E	F	E	E	E	D	D	—	D	D	E	—	D	D	E	E	D	E	E
右邊攻擊	E	D	F	D	D	—	—	—	D	D	E	—	—	—	E	—	E	D	D	—
中央突破	—	—	E	—	—	—	—	E	—	—	E	E	D	F	D	D	D	E	—	E
隱守突擊	—	—	—	—	—	E	E	E	E	—	—	—	E	—	—	E	—	—	—	E
中場緊迫	F	F	E	E	F	E	E	E	E	E	E	F	F	E	F	F	E	F	E	—
越位陷阱	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	F	E	E	F	F	E	F	F	F
「3-6-1」	—	—	—	E	—	—	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	F
「4-5-1」	—	E	—	—	E	—	—	E	E	E	E	—	E	E	E	—	—	D	—	—
「5-4-1」	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	—	E	—	—	E	—	—
「3-5-2」	E	D	E	D	D	E	D	—	E	—	E	D	D	F	—	E	E	—	D	—
「4-4-2」	E	D	D	E	E	D	E	D	D	D	D	E	—	—	D	D	D	D	D	E
「5-3-2」	—	—	—	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	E	—	—	E	E
「3-4-3」	—	—	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	D	—	—	—	—	—	F
「4-3-3」	—	—	E	E	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	E	—	—	—



浦和レッドダイヤモンズ(URAWA RED DIAMONDS)

球隊簡介：

本球隊實力並不弱，只是因一時成績下滑才導至降班，不過很快便昇回 J1 聯賽，現在便在 J1 聯賽中競爭著，而「小野 伸二」更是在J2少有的出色球員，大家不妨考慮一下這名球員。

基本陣式： 「4-4-2」

中盤守備： 緊迫聯防

基本戰術： 隱守突擊

基本後防TYPE： 越位陷阱

球員名稱	安藤智安	田北尚史	土田尚史	西部洋平	池田學	西野努	ビクン	路木龍次	室井市衛	內館秀樹	山田暢久	石井俊也	河合龍二	城定信次	土橋正樹	阿部敏之	小野伸二	宮澤克行	吉野智行	大柴健二	岡野雅行	クビツァ	永井雄一郎	福田正博	福永泰	盛田剛平
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	靜岡	埼玉	岡山	兵庫	大阪	奈良	URU	長崎	埼玉	埼玉	靜岡	靜岡	東京	東京	神奈川	埼玉	靜岡	千葉	東京	山梨	神奈川	POL	東京	神奈川	東京	愛知
體力成長	晚	晚	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標
知力成長	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標
疲勞	○	◎	◎	△	◎	○	◎	○	○	△	○	○	△	○	△	△	△	△	○	△	◎	○	○	△	○	○
受傷	△	◎	△	○	◎	○	△	△	△	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	○	◎	○	○	×	△	◎
犯規	◎	◎	◎	◎	△	△	○	○	△	△	◎	○	○	◎	○	○	○	○	○	△	◎	◎	◎	◎	○	○
積極性	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	△	○	○	×	◎	○	○	◎	×	◎	△	◎	○	×
進攻意識	H	F	E	F	F	H	F	C	H	D	B	F	E	B	A	A	S	B	B	S	B	S	A	S	A	A
守備意識	A	A	A	A	S	A	S	A	B	A	A	A	A	B	G	G	A	D	C	H	F	H	G	F	C	G
射門	H	G	G	G	E	G	E	E	F	E	E	E	F	E	E	D	B	C	E	E	F	C	C	B	D	E
踢球準確度	E	E	E	E	E	E	D	D	C	E	C	D	E	C	C	C	A	D	D	D	E	E	E	D	D	E
盤球	H	F	F	G	E	E	E	E	E	E	C	D	F	E	D	C	A	E	E	D	B	D	C	B	D	E
持球力	H	H	H	H	E	E	D	D	E	E	D	C	E	E	D	C	A	D	E	D	F	D	D	C	D	E
頭鎚	H	G	F	H	D	C	D	C	C	E	D	E	E	E	F	C	C	E	E	E	E	C	C	C	D	C
鏟球	G	H	G	H	C	E	D	B	D	E	E	D	E	D	G	E	E	F	F	F	F	D	E	F	F	G
傳球攔截	G	H	G	G	D	D	D	C	C	D	C	D	E	D	F	D	C	E	E	F	F	E	F	E	E	F
定點球組織	G	F	G	G	E	E	C	D	D	E	C	E	E	E	F	D	B	E	E	D	E	E	D	D	D	E
定點球處理	E	D	E	E	E	E	C	E	D	F	D	E	E	D	E	D	A	C	C	E	F	E	E	C	E	F
GK 技術	D	C	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	F	H	H	H	H	H	H	G	H	H
出迎	C	C	C	D	H	H	H	H	H	H	G	H	H	H	H	H	G	H	H	H	H	H	H	G	H	H
腳力	E	E	C	E	D	C	C	E	C	E	C	D	E	E	D	E	C	D	E	C	E	D	C	C	E	E
反應	E	D	D	D	D	E	C	E	E	E	D	E	E	E	D	E	D	D	D	E	C	C	D	C	E	E
體力	F	E	E	E	C	D	C	D	C	C	E	C	E	D	D	E	C	E	E	E	C	C	C	E	D	E
競爭力	E	E	E	D	C	E	C	C	D	D	C	C	E	E	D	D	D	E	E	E	E	C	D	D	D	D
走力	D	C	D	D	E	E	E	D	E	D	C	E	E	D	D	D	E	D	E	D	A	E	C	C	E	E
直覺	E	C	E	D	E	E	C	C	C	D	E	D	E	E	F	E	D	E	E	D	E	D	D	C	C	F
統率力	D	E	B	D	E	E	D	C	D	E	D	C	E	E	E	C	B	F	E	D	E	E	D	D	C	E
判斷力	D	D	E	D	D	E	C	E	D	F	D	D	E	D	F	D	S	D	E	D	E	D	E	C	D	D
精神力	E	D	C	E	D	D	E	D	D	E	E	D	E	E	E	C	A	D	E	D	D	C	C	E	E	F
CDF 適性	G	H	H	H	C	C	B	C	C	F	C	D	D	D	F	E	C	F	F	E	D	D	E	D	E	D
SDF 適性	G	H	G	G	D	E	C	C	D	D	B	E	F	C	G	F	B	F	E	F	E	G	E	E	F	G
DMF 適性	G	G	H	H	F	E	D	D	D	D	D	C	D	C	F	E	A	F	D	E	F	F	E	E	E	E
OMF 適性	H	H	H	G	G	E	E	E	G	E	D	E	E	E	C	A	A	D	C	D	D	E	D	D	C	F
FW 適性	H	G	F	H	F	F	F	F	F	F	E	E	F	F	E	E	C	E	D	C	C	B	C	C	C	D
POST PLAY	E	D	F	E	D	D	C	D	D	–	–	–	–	D	–	C	–	–	–	D	–	C	C	–	–	C
左邊攻擊	–	E	D	D	E	–	–	C	D	E	C	–	E	C	E	C	A	D	D	–	–	C	C	C	D	–
右邊攻擊	D	–	–	–	E	D	–	–	D	D	B	D	D	–	E	C	A	D	C	D	D	–	C	C	C	–
中央突破	E	–	E	–	–	D	C	–	–	–	–	D	–	–	–	–	B	–	–	–	D	C	–	–	–	E
隱守突擊	–	E	–	D	–	–	B	C	–	E	C	D	E	D	E	–	–	E	C	C	C	–	–	C	D	E
中場緊迫	E	E	E	F	E	D	D	E	E	E	B	C	E	D	F	D	A	D	E	E	E	E	D	C	F	F
越位陷阱	E	E	E	E	C	C	C	C	C	D	B	D	E	C	E	D	C	D	E	E	E	E	D	B	F	E
「3-6-1」	–	–	–	–	D	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	C	–	C	–	–
「4-5-1」	–	D	–	D	–	–	–	C	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	D	–	–	C	–	–	–	D
「5-4-1」	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–
「3-5-2」	–	D	–	–	–	–	C	D	C	D	B	C	D	D	–	C	S	D	D	D	C	–	C	C	D	D
「4-4-2」	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	B	C	D	C	D	C	A	D	C	C	D	C	C	C	C	D
「5-3-2」	–	–	–	–	–	–	D	–	D	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	D	–
「3-4-3」	D	–	D	–	D	D	–	–	–	–	C	D	E	–	E	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–
「4-3-3」	D	–	–	D	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	E	D	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–





大宮アルディージャ(OMIYA ARDIJA)

球隊簡介：

99 年昇上 J2 比賽，在 J2 首二年的成績分別是第六和第四。

基本陣式：

「5-3-2」

中盤守備：

一般

基本戰術：

POSTPLAY

基本後防TYPE：

清道夫

球員名稱	荒谷弘樹	白井淳	鈴木善人	渡邊英豊	浮氣哲郎	田中光男	岡本隆吾	奥野誠一郎	上村祐司	松本大樹	ヤンフェーノフ	氏家英行	齊藤雅人
基本位置	GK	GK	GK	GK	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF
出身地	富山	熊本	千葉	神奈川	千葉	群馬	神奈川	福井	群馬	群馬	HOL	東京	埼玉
體力成長	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標
知力成長	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標
疲勞	◎	◎	○	◎	○	○	◎	◎	△	○	○	○	○
受傷	○	◎	○	◎	△	△	◎	○	○	○	◎	○	△
犯規	◎	◎	○	◎	△	○	○	△	○	△	△	◎	○
積極性	△	○	△	○	○	△	○	○	○	△	○	○	△
進攻意識	H	H	G	H	F	F	F	B	C	D	B	E	E
守備意識	S	S	A	S	SS	A	A	S	A	A	SS	S	A
射門	H	H	H	H	F	F	E	E	F	F	E	C	F
踢球準確度	F	E	F	G	F	F	E	F	E	F	E	D	E
盤球	H	G	H	H	E	F	E	D	E	E	E	E	E
持球力	H	G	H	H	F	F	E	E	E	E	E	B	E
頭鎚	D	G	F	H	D	E	D	C	E	G	C	E	E
鏟球	H	G	H	H	C	E	D	E	E	F	E	E	E
傳球攔截	H	H	H	H	D	F	E	D	E	E	D	C	E
定點球組織	H	G	H	H	E	F	E	E	F	F	E	E	E
定點球處理	G	F	G	F	E	F	E	E	F	E	E	E	E
GK 技術	D	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	F	E	F	F	D	E	E	E	E	E	D	C	E
反應	F	C	F	E	F	E	E	E	E	F	E	E	E
體力	E	D	E	F	F	F	E	E	E	F	D	C	E
競爭力	C	D	E	F	E	D	E	C	E	F	C	C	E
走力	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E
直覺	F	D	F	D	E	F	E	E	E	E	C	E	E
統率力	E	C	E	D	C	E	D	E	F	E	C	E	E
判斷力	E	E	E	E	C	F	E	E	E	E	E	D	E
精神力	D	D	E	F	E	F	D	F	F	D	D	E	E
CDF 適性	H	H	H	H	C	D	D	F	F	E	F	D	D
SDF 適性	H	G	H	H	E	F	D	C	D	D	C	E	E
DMF 適性	H	H	H	H	E	E	D	D	E	F	F	B	D
OMF 適性	H	H	H	H	G	G	E	E	F	E	F	D	F
FW 適性	H	G	H	H	G	G	G	F	G	H	F	E	G
POST PLAY	−	D	F	G	E	E	D	−	E	E	E	−	E
左邊攻擊	−	F	−	G	−	E	D	F	−	−	−	E	E
右邊攻擊	G	−	F	−	E	−	E	C	D	E	E	E	D
中央突破	F	−	−	F	−	−	−	E	−	−	−	−	−
隱守突擊	F	E	F	−	E	E	−	−	E	E	F	D	−
中場緊迫	G	F	F	F	E	E	E	E	E	E	E	C	E
越位陷阱	F	F	F	F	C	E	E	D	E	D	C	E	E
「3-6-1」	−	E	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	E
「4-5-1」	F	−	−	−	−	E	E	−	−	−	D	−	−
「5-4-1」	−	−	−	F	−	−	E	−	E	−	−	−	−
「3-5-2」	F	−	E	F	E	E	−	D	E	D	−	C	E
「4-4-2」	D	C	D	E	C	E	D	D	D	E	D	C	D
「5-3-2」	−	−	F	−	−	−	−	−	−	−	−	D	−
「3-4-3」	−	D	−	−	E	−	−	−	−	−	D	−	−
「4-3-3」	−	−	−	−	−	−	−	D	−	E	−	−	−

球員名稱	原崎政人	横山雄次	岩瀨健	小阪昭典	佐藤悠介	西協徹也	マークバーク	宮下真洋	磯山和司	金川幸司	佐藤太一	ジョルジーニョ	野口幸司
基本位置	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	青森	埼玉	群馬	福井	埼玉	千葉	ENG	北海道	茨城	大阪	埼玉	BRA	千葉
體力成長	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	△	○	○	○	△	△	△	△	○	○	◎	△
受傷	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○	△
犯規	○	○	○	△	○	△	△	○	○	○	○	△	○
積極性	△	△	○	○	○	○	◎	○	○	○	△	◎	○
進攻意識	B	E	S	B	A	B	S	A	S	A	SS	SS	S
守備意識	S	S	E	F	E	D	D	E	H	F	H	F	G
射門	D	E	F	E	E	F	D	E	D	E	D	B	C
踢球準確度	D	F	E	E	D	E	C	E	F	F	G	C	F
盤球	E	E	D	E	D	E	D	D	E	E	E	D	E
持球力	D	E	D	E	D	F	C	E	F	F	E	C	E
頭鎚	E	E	F	E	E	F	D	F	G	F	D	B	F
鏟球	E	F	G	E	E	G	E	F	G	G	F	E	G
傳球攔截	E	D	E	E	E	F	E	F	G	G	G	E	F
定點球組織	E	E	F	E	F	F	E	E	G	F	E	C	E
定點球處理	E	F	E	E	F	E	D	F	F	F	F	D	E
GK 技術	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	E	E	E	E	F	D	E	E	E	D	D	E
反應	D	D	D	E	E	F	E	E	C	E	F	D	C
體力	C	F	D	E	D	F	E	E	E	F	F	C	E
競爭力	E	D	E	F	C	F	C	E	F	F	E	C	D
走力	C	D	D	E	E	E	D	E	E	E	E	C	E
直覺	F	E	E	E	E	F	E	E	E	F	D	D	C
統率力	D	E	E	E	E	E	E	E	E	F	D	D	D
判斷力	D	D	E	D	D	E	D	E	E	F	F	C	D
精神力	E	E	E	E	E	E	E	E	F	F	F	D	F
CDF 適性	E	E	F	F	G	F	E	F	F	H	H	E	F
SDF 適性	F	C	G	E	E	F	G	E	H	G	G	E	F
DMF 適性	C	C	E	E	D	F	F	E	H	F	G	E	F
OMF 適性	F	E	C	D	D	D	E	D	E	F	G	C	F
FW 適性	F	G	E	F	E	E	E	F	D	D	D	B	C
POST PLAY	−	F	D	E	E	D	E	E	E	E	−	C	E
左邊攻擊	E	−	E	−	D	E	−	E	−	E	F	D	D
右邊攻擊	E	E	D	−	E	E	E	D	F	−	E	−	−
中央突破	E	−	−	E	−	−	D	−	−	−	−	C	−
隱守突擊	−	F	−	E	−	−	−	−	F	E	F	−	E
中場緊迫	D	D	F	F	E	F	F	F	G	F	E	E	E
越位陷阱	F	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	E	E
「3-6-1」	−	D	−	−	−	−	E	E	F	−	−	−	D
「4-5-1」	−	−	−	−	−	−	−	E	−	−	F	C	−
「5-4-1」	−	E	−	−	−	−	−	D	−	−	−	−	−
「3-5-2」	F	−	E	E	−	E	D	−	−	E	E	C	−
「4-4-2」	C	D	C	E	D	E	−	−	E	E	D	C	D
「5-3-2」	E	−	D	−	D	F	−	−	−	−	−	−	−
「3-4-3」	−	−	−	E	D	−	E	−	F	F	−	−	E
「4-3-3」	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−



湘南ベルマーレ(SHONAN BELLMARE)

球隊簡介：

原本名為「ベルマーレ平塚」，不過在99年以J1成績最差的一隊降班至J2後，便改名為「湘南ベルマーレ」。球隊中的「前園 真聖」是一位不錯的球員。

基本陣式：

「5-3-2」

中盤守備：

緊迫聯防

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

清道夫

球員名稱	伊藤裕二	鈴木正人	水谷雄一	小川雅巳	川口卓哉	白井博幸	高田哲也	時崎悠	茂庭照幸	臼井幸平	鈴木健太郎	磯崎敬太	フチカ	堀考史	和波智廣	樹森大介	高田保則	田邊和彥	平塚次郎	前園真聖	渡邊淳一	阿部良則	小松原學	酒井良	西本龍洋	松原良香
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	三重	千葉	神奈川	静岡	北海道	静岡	廣島	福島	神奈川	神奈川	北海道	神奈川	CRO	神奈川	三重	埼玉	神奈川	石川	神奈川	鹿兒島	東京	神奈川	群馬	神奈川	山口	静岡
體力成長	晚	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	早
知力成長	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	早	標	標	標	標	早
疲勞	◎	○	△	△	○	○	○	○	○	△	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○
受傷	◎	△	○	○	◎	△	△	△	△	○	△	○	○	◎	○	△	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	△
犯規	○	○	○	○	△	△	△	○	○	△	◎	○	△	△	◎	○	◎	△	○	△	△	×	○	△	◎	○
積極性	○	△	△	△	△	△	○	△	△	○	△	○	△	○	○	○	◎	○	△	◎	○	◎	△	○	△	◎
進攻意識	H	G	H	H	H	E	G	D	F	A	G	E	E	F	F	A	A	A	A	SS	A	SS	A	S	A	A
守備意識	A	A	A	S	A	A	S	A	A	H	S	S	S	S	A	C	F	C	D	F	E	E	H	G	F	E
射門	G	H	G	F	F	F	F	F	F	C	E	F	E	D	F	E	C	E	F	B	E	C	C	D	D	B
踢球準確度	D	E	E	D	E	E	D	E	E	E	D	E	D	D	E	E	E	D	E	A	D	C	C	E	F	C
盤球	G	G	G	E	E	F	E	F	E	D	F	F	E	D	E	E	C	E	E	A	D	D	D	E	D	C
持球力	F	G	F	E	E	E	E	E	F	E	D	E	E	C	E	E	C	D	D	A	D	E	E	E	D	D
頭鎚	G	G	G	C	D	D	C	D	D	E	F	E	D	D	D	E	D	F	E	D	E	E	E	D	E	B
鏟球	F	G	F	C	C	D	C	D	D	E	E	E	D	E	D	F	F	F	G	D	F	E	G	F	G	F
傳球攔截	F	G	F	D	D	D	C	E	E	E	F	E	E	E	D	F	G	F	F	D	E	F	E	F	G	F
定點球組織	G	G	G	C	F	E	E	E	E	F	F	E	E	D	E	E	D	F	F	C	E	E	E	D	E	E
定點球處理	E	F	F	E	E	E	C	F	F	F	F	F	E	E	E	E	D	E	G	C	E	E	E	F	E	D
GK 技術	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	F	E	D	E	E	E	F	E	E	D	E	E	E	D	E	C	E	E	B	E	C	C	E	E	C
反應	E	E	D	C	F	D	D	E	F	F	E	F	E	C	E	E	E	E	E	C	D	E	D	E	E	C
體力	E	E	E	D	C	D	E	E	D	C	C	E	E	C	D	D	E	E	D	C	D	C	D	E	F	C
競爭力	D	E	D	C	C	D	D	D	C	F	E	D	D	E	E	E	D	E	D	B	D	E	D	E	D	C
走力	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	C	C	D	B	E	D	B	E	D	D	E	D	B
直覺	C	D	C	E	D	E	C	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	F	D	E	C	E	E	E	D
統率力	C	E	C	C	C	E	E	E	E	D	E	E	E	C	E	E	E	E	E	E	D	E	D	F	E	D
判斷力	E	E	D	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	D	D	D	D	C	E	D	E	E	E	E	C
精神力	C	E	D	E	D	E	E	E	E	D	D	F	E	D	D	E	C	E	F	A	D	C	E	E	F	E
CDF 適性	G	G	G	C	C	D	C	D	D	E	F	F	D	D	D	G	F	F	F	C	G	F	G	G	F	D
SDF 適性	G	H	G	E	E	E	D	E	E	D	D	E	E	E	D	E	E	F	G	D	E	E	G	G	F	D
DMF 適性	H	H	H	E	D	E	E	F	E	G	D	D	C	C	D	F	E	F	E	B	E	E	F	F	G	E
OMF 適性	G	H	H	E	G	F	F	F	F	F	F	F	C	F	G	D	D	D	D	A	C	F	F	E	E	E
FW 適性	H	H	H	F	F	G	E	G	G	D	G	G	D	G	G	F	C	E	E	B	D	C	D	D	D	B
POST PLAY	D	D	E	D	F	–	D	E	E	E	E	–	–	–	E	–	E	–	F	–	–	E	–	D	–	–
左邊攻擊	–	–	E	–	E	E	–	D	D	E	D	E	E	E	–	D	–	E	–	–	D	–	F	–	–	C
右邊攻擊	D	E	D	D	–	D	E	–	E	–	–	E	D	–	E	E	–	E	–	C	D	D	–	E	D	–
中央突破	–	–	–	D	E	E	–	E	–	E	–	–	D	D	–	–	E	D	E	A	C	–	F	–	F	B
隱守突擊	E	E	–	–	–	–	D	–	–	–	D	E	–	D	E	E	D	–	E	D	–	E	E	E	F	C
中場緊迫	E	F	E	E	D	E	E	F	E	F	D	E	F	C	E	E	D	F	F	D	E	E	E	F	E	C
越位陷阱	F	F	E	C	D	D	C	F	D	D	D	F	E	D	D	E	D	E	E	C	E	D	E	E	F	D
「3-6-1」	D	–	D	–	E	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	D	E	–	–	–	–	–	E	–	–
「4-5-1」	–	–	–	E	–	E	–	E	E	E	D	–	–	–	D	E	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	D	–	–	–	–	D	D	–	D	–
「3-5-2」	–	E	D	D	D	D	C	E	E	D	D	E	D	C	D	D	C	D	E	A	D	D	D	D	D	–
「4-4-2」	C	E	D	C	E	D	D	E	D	–	–	E	D	D	–	D	–	E	–	B	D	–	–	D	–	–
「5-3-2」	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	E	–	–	D	–	–	–	C
「3-4-3」	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	D	–	–	D	–	–	–	–	E	B	E	–	D	–	–	D
「4-3-3」	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D



VENTFORET KOFU
YAMANASHI EST. 1965
vfk

ヴァンフォーレ甲府（VENTFORET KOFU）

球隊簡介：

在99年昇上J2聯賽，而成績是眾J2球隊中最差的一隊，現正加強實力中。

基本陣式： 「5-4-1」

中盤守備： 一般

基本戰術： 隱守突擊

基本後防TYPE： 自由人

球員名稱	吾妻弘將	伊藤友彥	板本武久	加納昌弘	金明輝	谷奧優作	仲田健二	渡邊晉	藤田慎一	阿井達也	新明正廣	高山洋平	土橋宏由樹	ブルカ	アントニオ	金子誠	神田文之	倉貫一毅	丹澤啟太	鶴田道弘	金晃正	菅野拓真	福島大地	吉田悟	ルイス
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	和歌山	愛知	山梨	千葉	NKO	三重	山梨	東京	大阪	埼玉	千葉	山梨	山梨	ROM	BRA	神奈川	山梨	滋賀	山梨	愛知	大阪	神奈川	神奈川	埼玉	BRA
體力成長	標	標	晚	標	標	標	標	晚	標	標	晚	標	晚	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	標	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	△	○	◎	○	△	△	○	△	◎	◎	△	○	○	△	○	○	○	○	○	△	◎	△	△	○	○
受傷	○	◎	◎	△	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	○	○	○	○	△	△	○	△	○	◎	△
犯規	△	◎	◎	△	○	○	△	△	△	○	○	○	△	○	△	△	△	◎	○	○	△	○	○	○	△
積極性	△	△	○	△	△	○	○	◎	×	△	△	○	△	△	○	△	○	△	○	○	◎	△	○	△	○
進攻意識	F	E	F	D	G	H	H	B	C	F	B	E	E	E	A	A	A	A	A	B	A	A	S	S	S
守備意識	A	S	S	A	B	A	S	C	S	A	A	S	A	A	F	F	H	H	G	D	H	E	H	F	D
射門	H	H	H	F	F	H	E	C	E	E	E	G	G	E	E	E	F	D	F	E	D	E	F	C	E
踢球準確度	F	G	F	F	F	G	C	E	E	D	G	E	E	F	E	D	E	F	F	E	F	E	F	E	E
盤球	H	H	H	F	E	F	E	D	E	E	E	G	F	F	E	D	F	E	E	E	E	E	E	E	E
持球力	H	H	G	E	E	G	F	E	F	E	E	E	E	E	D	D	F	F	E	E	E	F	E	E	E
頭鎚	H	H	H	D	E	F	D	C	G	F	F	F	D	D	E	F	F	F	F	E	F	D	F	E	D
鏟球	H	H	H	E	E	F	D	E	G	E	F	G	C	D	F	F	G	G	G	F	F	F	G	E	F
傳球攔截	H	H	H	E	E	E	E	E	E	E	E	F	D	E	E	E	F	G	G	E	G	H	G	F	F
定點球組織	H	H	G	E	F	G	E	C	F	F	F	G	E	F	E	F	F	F	F	E	F	G	F	E	E
定點球處理	F	G	E	F	E	F	F	E	E	E	F	F	F	E	E	F	F	E	E	E	F	F	F	E	F
GK 技術	E	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	E	D	C	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	F	E	F	E	E	E	D	E	D	E	F	F	E	E	E	E	F	E	F	E	E	F	F	D	E
反應	E	E	E	E	E	F	E	E	F	D	E	F	D	E	E	E	E	D	F	E	E	E	E	E	E
體力	F	F	E	E	E	E	E	F	F	E	F	D	D	E	E	C	E	E	F	E	D	E	F	E	E
競爭力	E	F	D	E	E	D	E	E	D	E	F	F	C	E	D	D	F	F	F	E	E	D	F	E	E
走力	E	E	D	E	E	E	E	F	E	E	E	F	D	E	E	F	E	E	F	E	D	F	E	E	E
直覺	E	E	E	F	E	F	E	D	E	E	D	F	E	E	E	D	F	E	F	E	E	D	F	E	E
統率力	E	D	E	E	F	E	E	E	F	E	F	E	D	E	E	D	F	E	F	E	E	E	F	F	F
判斷力	E	E	D	D	E	F	E	E	D	D	E	E	D	D	E	D	E	D	E	E	F	F	F	D	E
精神力	E	E	E	E	F	F	E	D	D	E	E	F	D	E	E	E	F	E	F	D	E	D	F	F	F
CDF 適性	H	H	H	D	E	D	C	D	E	F	F	F	C	D	F	F	G	F	G	F	H	F	G	G	F
SDF 適性	H	H	G	F	E	F	E	D	D	E	D	F	F	F	F	F	G	G	G	F	H	F	G	F	G
DMF 適性	H	H	H	E	F	F	E	D	E	C	D	D	D	D	F	F	F	H	F	E	G	F	F	G	F
OMF 適性	H	H	G	F	F	H	E	C	G	E	F	F	F	F	D	C	D	D	D	D	F	F	E	F	E
FW 適性	H	H	H	G	G	G	E	F	F	G	F	H	F	G	E	F	F	D	G	F	D	E	D	C	D
POST PLAY	F	F	–	E	E	–	D	E	–	E	G	–	E	–	–	E	F	E	E	E	–	E	–	D	D
左邊攻擊	–	F	D	E	E	G	E	E	D	E	D	F	D	D	–	D	F	E	–	E	F	F	E	F	E
右邊攻擊	F	–	–	E	–	G	–	C	F	–	–	F	–	E	D	D	E	F	E	D	F	F	E	–	E
中央突破	F	F	E	–	–	–	D	–	F	–	–	F	–	–	E	–	–	–	E	–	F	–	D	E	–
隱守突擊	–	–	E	–	F	G	–	–	–	E	G	–	D	E	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
中場緊迫	F	F	E	F	E	F	F	E	F	D	G	E	F	E	E	F	F	E	F	F	E	F	F	E	F
越位陷阱	G	G	E	E	E	D	D	E	D	E	D	H	D	E	E	E	F	F	F	E	E	G	F	F	F
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	E	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	–	F	–	–	–	–	–	D	–	–	–	F	–	–	–	–	–	–	E	–	–	F	–	E	–
「5-4-1」	–	–	D	–	–	F	–	–	–	–	E	–	–	–	E	D	–	E	–	–	–	–	–	E	–
「3-5-2」	E	E	C	E	E	E	C	C	F	C	D	E	D	E	E	C	E	–	E	E	E	E	E	D	E
「4-4-2」	E	–	E	E	E	–	–	–	E	–	–	–	–	D	D	–	E	D	E	D	F	E	E	–	D
「5-3-2」	F	F	–	E	E	–	D	–	–	–	–	–	–	E	–	D	F	–	–	–	–	–	E	–	E
「3-4-3」	–	–	–	–	–	G	D	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	E	E	–	–	–	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	–	E	–	D	–	F	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–



アルビレックス新潟 (ALBIREX NIIGATA)

球隊簡介：

99 年加入 J2 聯賽，初時更取得七連勝的佳績。

基本陣式：

「5-3-2」

中盤守備：

一般

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

自由人

球員名稱	木寺浩一	野澤洋輔	吉原慎也	井上公平	柴暢彦	セルジオ	高橋直樹	木澤正德	中野圭一郎	秋葉忠宏	神田勝夫	寺川能人	小林高道	式田高義	堂森勝利	長谷川太一	本間勳	マルコ	鈴木慎吾	ナシメント	鳴尾直軌	深澤仁博
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW
出身地	埼玉	靜岡	茨城	大阪	大阪	BRA	福岡	茨城	香川	千葉	新潟	兵庫	新潟	千葉	兵庫	富山	新潟	BRA	埼玉	BRA	岩手	靜岡
體力成長	晚	標	晚	標	標	標	標	晚	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	○	△	◎	△	◎	○	△	○	○	○	○	△	○	△	◎	△	○	○	◎	○	◎	○
受傷	△	○	◎	◎	○	◎	○	△	○	○	◎	○	○	△	○	○	△	○	○	○	◎	○
犯規	◎	○	◎	○	○	△	△	△	○	◎	◎	△	○	○	○	○	○	△	△	△	△	◎
積極性	△	○	○	○	△	◎	△	◎	○	◎	△	△	△	○	○	╳	○	○	○	◎	○	○
進攻意識	H	H	H	H	H	E	C	B	C	F	C	E	S	A	A	A	A	B	S	A	SS	A
守備意識	S	S	S	A	S	S	A	S	A	SS	A	A	E	D	D	C	C	C	G	F	G	E
射門	H	H	H	F	E	F	G	E	E	E	F	F	G	E	F	G	E	E	E	C	B	D
踢球準確度	G	F	F	D	E	D	G	C	E	D	F	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	F
盤球	H	H	H	D	F	D	E	D	E	F	D	D	D	E	D	E	E	D	D	D	C	D
持球力	H	H	H	D	E	E	F	E	E	D	E	D	E	E	D	E	E	E	D	E	E	F
頭鎚	H	H	H	C	D	C	G	E	E	E	F	E	F	F	E	G	F	E	F	D	E	E
鏟球	H	H	G	D	D	C	E	D	F	E	F	E	G	F	F	H	F	E	F	F	E	F
傳球攔截	H	H	H	D	E	D	E	E	E	E	D	D	F	F	E	G	F	E	E	E	E	E
定點球組織	H	H	H	D	E	E	F	F	E	E	E	E	F	E	F	G	F	F	E	E	E	E
定點球處理	G	G	F	D	E	E	G	E	E	F	E	F	E	F	F	G	E	E	E	E	D	E
GK 技術	D	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	D	E	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	D	E	D	C	E	E	E	D	F	F	E	C	E	E	F	E	F	E	E	E	E	E
反應	F	F	E	E	D	D	F	D	E	E	D	F	D	E	E	F	E	E	E	E	E	E
體力	E	E	E	D	E	D	F	F	E	E	F	C	E	E	D	F	D	E	E	D	C	E
競爭力	F	F	E	E	E	D	F	E	F	D	D	F	E	F	E	F	E	E	E	D	D	D
走力	F	F	D	D	D	C	F	D	C	E	E	F	D	E	D	E	D	E	D	D	C	E
直覺	D	E	E	E	E	E	E	E	F	E	E	E	E	F	F	F	F	F	E	E	D	F
統率力	E	E	E	C	E	E	D	D	F	E	C	E	E	E	E	D	E	F	E	E	C	E
判斷力	D	E	E	C	E	D	E	E	E	E	D	E	D	E	D	F	D	E	D	E	E	D
精神力	F	F	E	C	F	E	E	E	F	E	D	E	E	E	D	E	D	E	E	E	E	D
CDF 適性	H	H	H	C	C	C	D	F	F	E	F	E	G	G	F	H	F	F	G	F	F	F
SDF 適性	H	H	G	D	E	D	D	C	C	F	C	D	G	F	G	G	G	F	F	F	F	F
DMF 適性	H	H	G	C	E	F	G	E	E	C	D	C	E	F	D	H	D	E	E	E	E	G
OMF 適性	H	H	G	E	E	G	F	E	E	F	E	F	D	D	C	D	C	D	C	D	E	F
FW 適性	H	H	H	G	F	G	H	G	F	G	E	G	F	E	E	F	E	E	D	C	C	D
POST PLAY	–	E	D	D	E	E	F	E	–	E	–	F	E	–	D	–	D	E	–	–	D	–
左邊攻擊	–	–	–	–	–	E	–	E	D	D	D	D	E	–	D	–	D	D	E	–	–	E
右邊攻擊	F	E	E	C	D	D	D	C	C	–	E	E	D	D	–	E	–	–	C	D	C	–
中央突破	F	–	–	D	–	–	–	–	–	–	E	–	–	E	–	F	D	D	–	C	D	E
隱守突擊	G	F	E	–	E	–	F	–	D	D	–	–	–	E	E	G	–	–	F	D	–	D
中場緊迫	G	F	F	C	F	E	H	E	E	C	E	D	F	F	F	H	E	E	F	E	E	E
越位陷阱	F	F	D	C	C	C	D	D	D	E	D	E	G	E	E	G	E	E	D	E	E	F
「3-6-1」	F	F	–	D	D	D	F	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	–	–	D	D	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	F	–	–	–	–	D	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	E
「3-5-2」	–	E	–	C	–	–	F	D	–	–	D	D	–	–	–	G	E	E	–	D	–	D
「4-4-2」	E	D	C	–	C	C	E	C	C	C	D	D	E	D	D	E	D	D	D	C	C	–
「5-3-2」	–	–	D	–	D	–	–	–	E	D	–	–	E	E	E	–	–	–	E	–	–	–
「3-4-3」	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	D	E	–	E	–	E	E	D	D	D	E
「4-3-3」	F	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–



サガン鳥栖（SAGAN TOSU）

球隊簡介：

98年成立的球隊，隊中欠缺星級球員坐鎮，但前鋒仍有一定得點能力。

基本陣式： 「4-4-2」

中盤守備： 一般

基本戰術： 中央突破

基本後防TYPE： 越位陷阱

球員名稱	高嵜理貴	前田義貴	山口哲治	有村光史	川前力也	佐藤陽彥	森惠佑	島岡健太	松田孝功	森保洋	井原康秀	北内耕成	小石龍臣	關本恒一	古川隆志	三原廣樹	矢部次郎	小林悟	佐藤大實	高木健旨	中村伸	ルシアノ	片渕浩一郎	古賀正人	朴永浩	福留亮
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW
出身地	福岡	佐賀	長崎	福岡	香川	東京	佐賀	三重	埼玉	長崎	佐賀	高知	佐賀	大阪	佐賀	佐賀	愛知	埼玉	岩手	京都	大阪	BRA	佐賀	静岡	愛知	熊本
體力成長	晚	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	標	標	標	晚	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	○	△	△	◎	○	◎	○	○	○	○	△	△	○	○
受傷	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	◎	○	△	○	○	○	○	△
犯規	◎	○	○	×	△	○	○	○	△	△	○	△	△	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○
積極性	○	△	△	○	◎	△	△	○	△	○	○	○	○	△	△	○	○	×	○	×	△	◎	△	◎	○	○
進攻意識	F	H	H	H	H	H	F	C	C	B	D	D	A	F	E	A	A	A	S	S	S	A	S	SS	S	S
守備意識	S	S	S	SS	SS	S	A	S	S	S	S	S	B	S	A	B	A	E	F	B	D	F	H	H	G	G
射門	H	H	H	H	E	G	F	F	F	E	E	E	E	E	F	H	E	F	E	G	F	C	C	C	F	C
踢球準確度	D	F	G	G	D	F	E	F	F	F	C	D	E	D	E	D	E	D	D	E	D	E	E	F	D	E
盤球	G	H	H	G	E	F	F	E	E	D	F	E	E	E	F	E	E	D	D	D	D	D	D	D	D	D
持球力	F	H	H	F	E	E	F	F	E	E	D	D	E	D	E	E	D	D	D	D	D	D	F	E	D	E
頭鎚	H	H	H	E	D	D	E	F	G	E	F	F	F	E	E	D	E	F	E	E	E	D	E	E	F	E
鏟球	F	H	H	E	C	D	E	F	F	E	E	F	F	F	E	E	E	E	G	F	E	E	F	F	F	E
傳球攔截	H	H	H	E	C	D	D	E	E	D	E	F	F	E	E	E	D	E	F	F	E	E	G	F	F	F
定點球組織	H	H	H	G	E	E	E	E	F	E	F	F	E	E	F	E	E	F	E	F	F	D	E	E	F	E
定點球處理	D	F	G	G	D	F	E	F	F	F	F	F	F	F	F	D	E	E	E	F	E	D	E	F	E	E
GK 技術	C	D	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	D	E	E	E	E	F	E	F	E	D	E	E	E	E	E	D	E	D	F	F	E	D	E	E	E	F
反應	C	E	E	E	C	D	E	D	E	D	F	D	E	E	E	D	D	E	D	F	D	D	E	D	D	E
體力	C	F	F	F	E	D	E	E	F	D	E	E	E	D	D	D	E	E	D	F	D	D	E	E	F	F
競爭力	E	D	E	D	E	C	E	E	D	F	D	D	E	D	E	E	D	E	F	D	D	D	E	F	E	D
走力	E	F	F	F	C	E	E	E	D	E	E	D	D	E	E	E	E	D	C	E	E	D	E	D	E	C
直覺	D	D	E	E	E	C	E	D	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	D	E	D	E	E	D	E	C
統率力	D	D	E	E	D	C	E	F	E	D	D	E	E	E	E	D	D	D	E	D	D	E	E	E	D	D
判斷力	C	D	E	E	E	C	E	D	D	D	D	D	F	D	D	D	D	C	E	D	D	E	E	D	E	E
精神力	C	E	F	E	D	E	F	E	F	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	D
CDF 適性	G	H	H	D	C	C	D	E	F	E	E	E	F	E	F	F	F	F	G	G	F	F	F	G	G	F
SDF 適性	F	H	H	H	E	F	F	D	D	C	F	F	E	E	E	E	F	F	F	H	G	E	F	F	G	F
DMF 適性	G	H	H	G	E	D	E	G	F	D	C	C	E	C	D	D	D	E	E	E	F	E	F	F	F	G
OMF 適性	G	H	H	H	F	F	F	F	F	D	F	D	E	E	E	D	E	C	C	D	C	D	C	C	C	E
FW 適性	G	H	H	H	F	G	F	G	G	G	F	E	D	F	G	E	E	F	F	G	F	C	C	C	C	C
POST PLAY	D	F	F	–	D	F	–	–	E	E	E	F	E	–	–	–	E	E	–	–	–	E	E	–	–	D
左邊攻擊	–	–	–	G	D	–	E	–	E	C	D	–	–	–	–	D	–	F	–	–	D	–	–	C	F	D
右邊攻擊	–	–	F	F	–	–	D	D	D	–	D	E	D	E	E	E	D	D	C	D	D	–	–	D	D	–
中央突破	D	E	G	–	D	E	E	E	–	–	–	E	E	E	E	–	D	–	F	E	D	D	E	–	–	–
隱守突擊	D	F	–	G	–	E	–	G	–	E	–	–	–	E	D	D	–	–	E	E	–	D	E	D	F	E
中場緊迫	D	F	G	G	E	E	E	F	F	D	F	C	F	D	E	E	E	F	E	F	E	E	E	E	F	E
越位陷阱	D	F	F	D	C	C	E	D	D	D	D	E	E	E	E	D	E	D	F	G	F	E	F	F	F	F
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
「4-5-1」	D	E	G	F	D	D	–	F	E	E	E	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	D	E	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	D	–	E	–
「3-5-2」	–	–	–	–	D	–	E	–	E	–	E	–	D	D	–	D	D	–	–	–	–	D	D	–	–	D
「4-4-2」	C	E	E	E	C	C	D	E	E	C	E	C	–	D	D	C	D	D	D	D	C	C	D	C	D	D
「5-3-2」	D	–	–	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	E	E	–	–	–	–	E	–	–
「3-4-3」	–	–	–	–	–	D	E	E	–	E	–	–	E	D	E	–	D	E	D	F	E	–	–	–	–	–
「4-3-3」	–	E	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	D	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	E



大分トリニータ (OITA TRINITA)

球隊簡介：

於99年加入J2聯賽，首年只取得第3位，未能昇上J1聯賽，但相信本球隊仍擁有很強的潛在能力，有望在不久將來昇上J1 聯賽。

基本陣式： 「5-3-2」

中盤守備： 一般

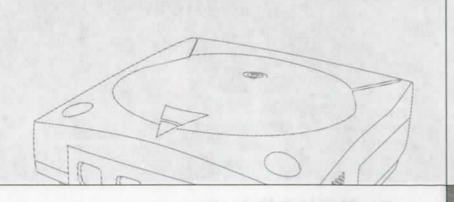
基本戰術： 隱守突擊

基本後防TYPE： 自由人

球員名稱	小山健二	前川和也	吉板圭介	三木隆司	村田一弘	山崎哲也	吉村壽洋	若松樹	加地亮	金本圭太	川崎元氣	シジクレイ	瀬戸替樹	山口武士	山根巖	和田雄三	ウィル	梅田高志	小池良平	竹村榮哉	アンドラジーニャ	大木勉	板井浩	庄司孝	高松大樹	吉田孝行
基本位置	GK	GK	GK	CDF	CDF	SDF	SDF	SDF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	DMF	OMF	OMF	OMF	OMF	FW	FW	FW	FW	FW	FW
出身地	廣島	長崎	兵庫	神奈川	長崎	靜岡	靜岡	愛知	兵庫	廣島	大分	BRA	富山	熊本	廣島	靜岡	BRA	岐阜	靜岡	廣島	BRA	愛媛	三重	千葉	山口	兵庫
體力成長	晚	標	晚	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	晚	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標	標
疲勞	◎	◎	△	○	△	◎	△	△	○	○	△	△	○	△	○	△	△	△	△	△	○	△	○	△	○	△
受傷	◎	○	○	○	○	○	△	○	◎	○	◎	○	△	○	○	○	△	○	◎	○	○	○	△	○	△	○
犯規	◎	△	△	△	△	△	○	△	○	○	△	○	○	○	○	◎	×	△	△	△	△	△	○	○	○	◎
積極性	○	○	○	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	△	△	△	△	◎	○	△	◎	◎	○	○	○	○	△
進攻意識	F	H	H	H	H	C	B	B	C	B	D	D	C	F	D	H	SS	S	S	SS	A	A	A	S	A	S
守備意識	S	S	S	S	S	S	S	SS	A	SS	SS	S	SS	B	S	A	E	C	C	H	F	G	H	C	E	H
射門	H	G	H	E	F	E	E	F	D	E	G	E	F	E	F	G	B	E	F	C	C	C	C	E	E	C
踢球準確度	E	D	G	E	E	F	F	F	C	C	F	C	C	E	D	E	D	D	E	F	D	E	F	C	E	C
盤球	H	H	H	E	F	D	E	E	C	E	G	E	D	F	E	G	C	C	E	E	D	D	D	C	E	D
持球力	G	H	H	E	F	E	E	E	D	C	F	D	C	D	D	G	D	D	E	G	D	E	E	C	E	E
頭鎚	H	G	H	D	D	E	F	D	D	E	F	C	E	E	E	D	C	E	F	G	D	E	F	D	E	D
鏟球	G	G	H	C	C	E	F	D	C	F	F	E	C	F	F	D	F	G	G	F	E	F	F	E	F	E
傳球攔截	H	G	H	C	D	D	E	E	E	F	G	E	E	F	E	E	E	E	G	F	E	G	F	D	F	F
定點球組織	H	H	H	D	E	E	E	F	E	E	G	C	E	F	F	F	E	E	E	E	D	F	F	E	E	E
定點球處理	E	E	G	D	E	F	F	E	E	E	G	E	E	F	E	F	D	E	F	E	E	F	F	D	F	E
GK 技術	C	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
出迎	C	C	D	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
腳力	E	E	E	E	E	D	F	E	C	E	E	C	E	E	F	E	D	E	D	D	E	E	F	E	E	E
反應	D	D	E	E	D	D	D	E	D	F	F	D	E	F	E	D	D	F	D	E	D	D	F	D	E	C
體力	D	D	F	D	E	D	D	D	C	E	F	D	D	E	E	F	C	D	E	D	D	E	E	E	F	C
競爭力	E	E	E	C	E	F	C	F	D	D	F	E	E	D	F	D	C	E	F	E	D	E	D	D	E	C
走力	E	D	F	C	D	E	E	F	D	E	E	D	E	D	E	E	B	E	F	E	D	E	E	C	E	E
直覺	D	D	E	D	F	E	D	E	E	D	F	D	E	D	F	F	C	F	F	D	E	E	C	E	E	D
統率力	D	D	E	C	D	D	D	E	E	D	E	E	E	D	E	D	E	E	E	D	E	D	D	C	F	D
判斷力	C	E	E	C	F	D	E	D	C	E	E	D	E	C	D	E	C	D	E	F	E	E	D	D	E	E
精神力	C	C	F	D	E	D	E	D	C	E	E	D	E	E	D	F	E	E	E	E	D	D	D	D	F	E
CDF 適性	H	F	H	C	C	E	D	E	E	E	F	E	E	F	F	E	E	F	F	G	F	F	E	F	F	E
SDF 適性	G	H	H	D	F	C	C	C	D	E	F	E	F	E	E	E	E	G	H	G	E	F	F	F	F	F
DMF 適性	H	H	H	D	E	D	F	G	C	C	D	C	C	C	C	E	F	D	E	G	E	F	G	D	F	F
OMF 適性	H	G	H	E	G	D	E	E	C	E	G	E	F	F	E	F	C	C	D	F	D	D	E	C	E	D
FW 適性	H	G	H	F	G	G	F	G	G	F	H	F	G	G	E	F	C	F	F	C	C	C	D	C	D	C
POST PLAY	D	–	F	–	D	E	–	E	–	F	F	–	D	–	–	–	–	D	E	F	–	E	–	D	E	C
左邊攻擊	–	D	–	D	E	C	–	E	D	D	–	D	E	E	E	E	D	E	–	D	D	E	E	D	D	–
右邊攻擊	–	D	F	–	–	–	C	D	C	–	–	–	–	D	E	G	C	C	D	–	D	D	–	C	E	C
中央突破	D	–	G	D	D	–	E	–	C	F	F	D	–	E	E	E	–	–	–	–	C	–	E	–	–	–
隱守突擊	D	E	G	E	–	E	E	–	–	–	F	D	E	–	–	–	D	–	F	F	–	–	D	–	–	C
中場緊迫	E	F	F	E	E	D	E	F	E	C	D	C	C	D	C	F	E	F	G	F	D	E	F	F	F	E
越位陷阱	E	D	–	C	C	D	D	D	E	E	G	D	F	F	F	E	E	E	E	F	E	E	E	E	F	E
「3-6-1」	–	D	G	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–
「4-5-1」	E	–	–	–	D	E	D	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	E	D	–	–	D	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	–	–	D	–	D	–	–	–	D	D	–	–	E	–
「3-5-2」	–	C	–	C	D	–	–	–	C	–	–	–	–	D	–	–	D	E	–	F	–	D	D	–	E	C
「4-4-2」	E	–	–	E	–	–	–	F	C	E	F	C	C	C	–	D	–	E	E	–	C	–	–	C	E	C
「5-3-2」	–	–	–	–	–	E	D	–	–	D	–	–	E	–	D	–	–	–	E	–	–	D	–	–	–	–
「3-4-3」	C	E	D	–	C	C	C	D	D	C	D	D	E	–	C	F	C	C	D	D	–	–	–	D	–	–
「4-3-3」	–	–	F	D	–	–	–	–	–	–	F	D	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	D

GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.010



夢畫廊

書評：竹日末子
雜工：J.J

不知為何，最近夢畫廊好像經常暫停的，其實是雜工J.J近期實在太多雜務纏身，很多時都不夠時間整理收到的畫稿……

這次一反常態地，收到的畫稿竟然大部份都是寄來的，到底成績如何？還是請末子小姐來為我們評審一下吧。

順帶一提，本刊由下期開始會改名為GAMEPLAYERS X，但夢畫廊這一欄仍會保留，不過寄信來的時候就要留意不要寫錯書名了。



KY.菲

整幅作品給人一種悲哀及恐怖的感覺，無論是人物表情、十字架、背景也跟主題很相配。比例跟著色方面沒有大問題，不過人物有少許頭大身細，要注意，此外標題字可以加粗，或是加多一點陰影令它更突，這樣效果會更好。



Joey

充滿香港畫風味的草薙京，樣子雖然跟原作有出入，不過很有個人風格。肌肉的表現不錯，衣服及頭髮的陰影也做得不錯，不過右手在比例上好像有點問題，看上去不太自然，背景亦過於單調，請繼續努力！



陳志榮

閣下的作品最大的問題是整體上給人太花的感覺，背景跟激光也很花，可以改用一個深色的背景去改善。此外由於激光、水晶及精靈也是綠色，令人覺得它們混作一團，此外人物腰部及腳的比例也有問題。希望可次可以收到閣下更佳的作品。



櫻 SAKURA

一個很可愛的少女，水汪汪的眼很迷人。作品整體上沒有大問題，不過要注意著色及光暗的表現，廣告彩比較難掌握，下次可以嘗試用其他顏料，此外少女的眼神也要注意，現在她好像望著左方而不是右方。

優勝



Pink Evil

很漂亮的一幅作品，無論是上色、陰影、人物比例及構圖也沒有大問題，不過要注意後面那個少女的左眼有點歪了，而且她的手也不合比例，畫得過大了，此外背景有少少馬虎，希望繼續收到閣下的作品！



螢火蟲

這整作品看上去的第一個感覺是一幅未完成的作品，亦有點像小朋友的填色畫冊，為什麼不加點顏色或是陰影上去？說回作品本身，可能閣下不太擅長用這種筆去畫畫，線條很生硬，Asuka 的帽子及水泡這些本是圓的東西也變得不是圓形了，而Nerv的Logo也畫得不太好。除此之外沒有什麼大問題，下次可以嘗試彩色的畫稿。

投稿須知

1）本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm（A4），而CG畫稿則以500K以上之JPG圖為佳
2）請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話號碼
3）本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4）所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》」，CG畫投稿則可E-MAIL往 jjwong@gameplayers.com.hk

By 無責任主持人·金

辯論壇

出場人物

遊戲零售商：A君

本論壇主持人

GamePlayers DC 某編輯：B君

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下討論題目，之後讀者可以把自己的個人資料郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email 到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，被選中的讀者將會把討論內容刊登在本論壇之上，請大家踴躍參加！

由於今期只是示範形式，所以出場的人物並沒有讀者，敬請留意。

討論開始

主持人：今次是辯論壇首次轉變形式的試作號，大家可以輕輕鬆鬆地討論一下。

A、B君： 講 好呢？

主持人：就講「今個復活節最受歡迎的主機和遊戲」吧！

A、 B君同時：OK

就是這樣討論正式開始，而A君搶先發言。

A君：今個復活節最受歡迎的主機無需多講，一定係GameBoy Advance，而遊戲係《Mr. Driller》。



B君有點懷疑地：話主機係GBA都勉強同意，但《Mr. Driller》就……

A君帶點怒氣：現在《Mr. Driller》好失禮你咩？佢受歡迎程度重勁過《惡魔城》呀！

B君：係真唔係呀？《惡魔城》賣到斷晒市喎？

A君正回復平靜：《惡》在香港只是來貨少，所以先有斷市情況，而《Mr. Driller》就係日本同香港都斷市，呢種情況都唔野少架！

B君：哦！雖然係咁，但街機的Gundam 都唔弱喎，我覺得絕對唔會比《Mr. Driller》弱。

A君：我就冇玩過，但不過咪來來去去都係咁，冇乜特別！

B君大聲說：有冇攪錯！呢隻Gundam都話一般？你快D去機鋪玩兩手先講啦！





A君輕聲說：咁有幾「巴閉」呀？

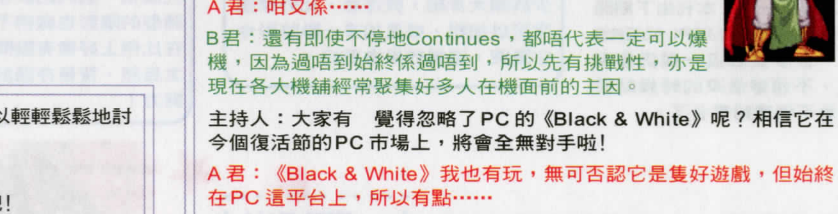
B君帶點囂張地說：Gundam隻Game加入差不多所有0079時代的機體已經算係咁啦，再加上遊戲並非舊式ACTION GAME咁有公式或可以「屈機」，係一定要多練習先可以打好的遊戲。

A君不滿地說：咁好多GAME都係架啦！

B君：隻Gundam單打同雙打已經好唔同啦，單打有比較強的電腦支持，個個好似阿寶咁，反而好似容易打D，不過到後期都係難。雙打就重正，首先要計算兩個人用的機體費用，就算兩個都用勁機體都未必有「著數」，反而要有一強一弱的配搭。而且雙打好講求戰術同合作，兩個人的步調要好夾才能發揮最大戰力，如果唔係只會互相「抽後腳」。試問市面上的ACTION GAME有邊隻真係好需要合作呀！就算係《三國戰紀》，兩個人認真地配合的情況亦少中有少，反而「搶食」的情況還時常出現。

A君：咁又係……

B君：還有即使不停地Continues，都唔代表一定可以爆機，因為過唔到始終係過唔到，所以先有挑戰性，亦是現在各大機鋪經常聚集好多人在機面前的主因。



主持人：大家有 覺得忽略了PC的《Black & White》呢？相信它在今個復活節的PC市場上，將會全無對手啦！

A君：《Black & White》我也有玩，無可否認它是隻好遊戲，但始終在PC這平台上，所以有點……

B君：同意！雖然外地曾經選《Diablo II》作為Game of the Year，但對於東南亞地區來說，這可算是全無作用，當然我也認為《Diablo II》和《Black & White》是好遊戲，但以香港和日本兩地來說，玩家庭遊戲和街機的風氣似乎比PC Game濃厚得多，所以用作比較並不公平，難聽點可以說是並不合比試的資格。

A君：咁又唔駛咁誇張！

B君：SORRY！

主持人：這樣大家經過討論後，對於「今個復活節最受歡迎的主機和遊戲」這個題目，各位得出一個怎樣的結論呢？

A和B君細聲商議中…………，一會兒後

B君：經過衡量大家所持的理由，終於得出結論，最受歡迎的主機是GameBoy Advance，而遊戲是街機的《機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護》。

A君有點不滿地說：但我依然認為《Mr. Driller》並不比Gundam弱。

B君：而且這次討論中也發現到其他問題，就是PC Games在香港和日本的受歡迎程度依然遠遠地被家庭機所領先，所以PC方面似乎要急起直追才能有作為。

主持人：這個就是結論！？

A、 B君同聲：完全對！

主持人：這樣今期的論壇也到此為止，多謝大家的幫忙。

在刊登過示範文章後，今期的辯論亦告一段落，而下期的辯論壇將會正式舉行，形式將會依然是面對面的對談，如果有意和我們面談的話，各位可以把自己的個人資料、電話郵寄或Email至有關地址即可。最後請大家多多支持！



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

轉眼間，創造球會超級聯賽已來到第三季了，而新參加球隊的實力亦越來越高，在聯賽開始之前，先讓各位一睹四隊入圍的新球隊的實力及第三季聯賽最後入選名單，而第三季聯賽亦快將展開，各界球迷萬勿錯過。

第三季聯賽最後入選名單：

1.	MAGE
2.	RSMD
3.	橫濱隊
4.	夢幻球隊
5.	岡山BALLENA隊
6.	Dream Team
7.	暴風隊
8.	SFIDA祖
9.	至尊南華
10.	前進隊
11.	世田谷隊
12.	Wong Chak Hung隊
13.	敢死隊
14.	水皮
15.	橫濱Rafale
16.	G.J.

四隊新參賽隊伍


敢死隊


水皮


橫濱Rafale


G.J.

參加辦法：

有關第四季聯賽詳情，敬請留意日後公佈。

聯賽獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格

人設：天野 喜孝

暗黒の闇を切り裂く孤独の狩人。

VAMPIRE HUNTER D

4月2[illegible]日起於日本各大影院播放，影片全英語配音

製作經年，由天野 喜孝擔當人設，日本經典驚慄小說「Vampire D」動畫版終於面世。繼1985年製作，以小說第一部為題材的OVA版「吸血鬼HUNTER」後，今次「Vampire Hunter D」以小說第三部為中心，由美日攜手製作，透過半人半吸血鬼混血兒「D」他坎坷的一生，描述人與吸血鬼的愛與恨。

吸血鬼——崇高的貴族

在遙遠的未來，最後一次戰爭令科學人明從此消失，在人類之上的貴族…吸血鬼自此成為至尊。不過，吸血鬼隨時代逐漸沒落，但人類依然因為殘存的吸血貴族而每天擔驚受怕…因而造就了Vampire Hunter出現…而帶有人類與吸血鬼血統的混血兒「D」正是其中一份子…

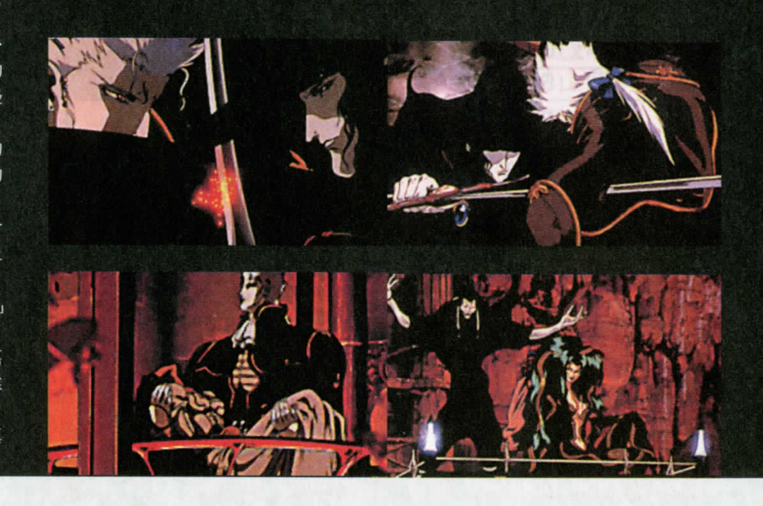
「D」身上流有人類與吸血鬼的血，也揉合了兩族的特長，是極其理想的Vampire Hunter。相對地，「D」亦同時受兩族所疏遠離棄，孤獨生活。「D」的傳奇事跡與美貌緩緩為人所知曉，成為業界一個傳說…

一次，「艾炎」家的小姐「莎露菲」被貴族「麥寧」拐帶，Vampire Hunter「D」於是又展開旅程，與改造馬一起追趕吸血鬼「麥寧」。途中，「D」遇上另一伙Vampire Hunter——超一流的Vampire Hunter「麥斯」兄妹，便與之合作。

追逐戰中，「D」從「麥寧」三位隨從中，洞悉到「莎露菲」是與「麥寧」實為私奔，兩人企圖往無分人類與貴族的理想鄉「夜之都」生活。

據「D」所知，要通往「夜之都」必先通過「嘉美拉」的「齊迪城」。「嘉美拉」是數千年前滅亡的貴族，一個魔女。「D」知道今次一定是「嘉美拉」慫恿兩位，密謀從中令自己復活。

以自己的人生為鑑，「D」盡可能避免另一位混血兒誕生，但面對兩人的真愛，「D」究竟會…「齊迪城」內，將改變他們所有人的命運…





精選動畫時間表

(4月18日至5月2日)

星期一至五

無線電視翡翠台

06:00 蘋果串燒樂園(重播)
08:55 變形火車俠(重播)
09:05 機動新世紀(重播)
09:35 玻璃面具(重播)由4月18日起至20日播放，
10:40 少女革命由4月19日起至21日播放
15:10 超人迪加(重播) ☆
15:40 數碼暴龍(重播)
16:20 至Net 小人類
連「雷霆守護者」(原名：地球防衛企業)
17:05 微星小超人(逢星期一、三、五)，
福星大咀鳥(逢星期二、四)
凌晨 扭計小霸王01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公布

亞洲電視

10:50 大力水手
16:00 電子寵物小美神
16:55 新世紀金鋼戰神

周末

無線無視翡翠台

09:30 斑點狗歷險記
09:35 戰地少女(重播)4月21日播放
09:55 安妮記趣
10:20 小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50 YO!我係馬騮精(重播)
11:20 百變小櫻 MAGIC 咭 (重播)
11:55 少女革命☆☆
16:00 機甲小寶
16:30 夢幻戰隊
17:30 忍者亂太郎(重播)※賽馬日改延至17:50分播放)☆
17:55 時空小偵探(重播)※賽馬日暫停
02:30 快打旋風(重播)

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:25 超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
22:30 頭文字D ☆☆

週日

無線無視翡翠台

06:00 命運之子(重播)
09:00 魔法陣咕嚕咕嚕
09:30 勇者警察☆☆
09:55 冒險英雄
10:25 數碼戰隊
15:00 星空少女組 (重播)※賽馬日暫停
15:30 中華一番(重播)※賽馬日暫停
16:00 機甲小寶(重播)☆※賽馬日暫停
16:30 夢幻戰隊(重播)※賽馬日暫停
17:00 迷你愛神(重播)☆※賽馬日暫停
17:30 忍者亂太郎 (重播)☆※賽馬日改延至17:50分
17:50 時空小偵探※賽馬日暫停

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:00 相聚一刻☆
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
23:50 遊戲王☆☆
00:20 金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

特別通告：

第11屆香港漫畫節「Comics World 香港11」將於本月29日於『旺角麥花臣室內運動場館』舉行，屆時會有各同人誌組織出售自創刊物、精品及美術用品出售。並有漫畫原稿及Cosplay 比賽和動漫畫卡拉OK 等等活動舉行。

漫畫節於1時30分開幕，6時半結束，各位動漫迷可不要錯過嘍～



JOJO 奇妙之冒險 Adventure 4 皇帝與被吊男

發售日期：4月27日
影片類型：DVD 、VIDEO
售價：6800日圓
片長：30分鐘

經過不知多少日子，新一輯JOJO奇妙之冒險動畫最新一集Vol.4終於推出。與被Dio操縱的「銀戰車」「波納尼夫」化敵為友，祖斯達一行人到達印度。那裡，他們遇上「波納尼夫」的仇人——雙手也是左手的「被吊男」…但卻不知道，「被吊男」還有另一個替身幫手——「皇帝」…

初回封入特典



有關附送精品，今次，JOJO將隨DVD/VIDEO附送兩張特製塔羅咭片，DVD版還加送一個可以供收納今輯整套7張JOJO奇妙DVD的特製禮盒，並會附送精美貼紙，極其精美，廣大JOJO迷萬勿錯過。

皇帝與被吊男

銀戰車波納尼夫與承太郎一行人到達印度，想再度轉航往埃及之時，只想報仇的波納尼夫與以打倒Dio為目標的承太郎一行人產生分歧，尤是「紅色魔術師」「鴨都勞」最為不滿。

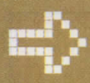
旅館中，「被吊男」利用替身，在鏡子裡突襲波納尼夫，殺妹兇手當前，波納尼夫失去理性，單獨追擊「被吊男」。

追逐中，波納尼夫被「倒吊男」與另一位替身使者——皇帝「賀魯賀斯」趕至絕境，千鈞一髮一際，「鴨都勞」趕到，成功拯救「波納尼夫」。

可是，「倒吊男」與「皇帝」的目標卻換成「鴨都勞」，凌厲的連環攻擊下，「鴨都勞」的眉心終被子彈穿過…

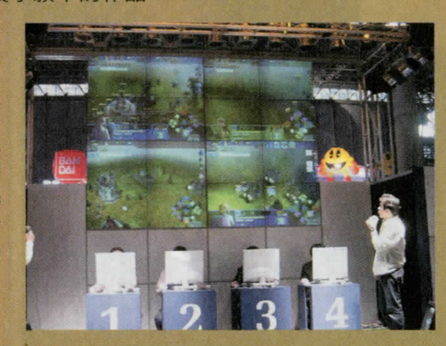


PC上的SEGA



SEGA在較早前已宣佈全力投入軟件開發工作之中，而PC亦是她們的目標平台之一，在剛過去的東京GAME SHOW內，SEGA亦有展示旗下的作品。

首先是早已宣佈的《Hundred Sword》PC版，在會場之內更即時示範4人對戰。之後到同時移植自DC的《SEGA MARINE FISHING》和《GET BASS》兩隻釣魚遊戲，但使用Keyboard會失去樂趣，所以會場之上同時展示了一個USB的釣魚控制器。最後就是PC遊戲大作《Baldur's Gate II: Throne of Bhaal》的日文版亦會由SEGA發行，這是一件超過120萬字的翻譯工作。(金)







台灣三大公司再結聯盟

智冠、台灣TGL和漢堂已宣佈結成策略聯盟，由智冠投資在其餘兩家公司上，集合三間公司的優點加速發展業務。

早年曾經製作Saturn遊戲的漢堂，現在的資本額為3500萬元，而可以與日本TGL達成連絡的台灣TGL，資本額是2000萬元，但經過這個合作方案後，智冠將會以股東轉讓持股的方式得到分別取得20.2%和45%的持股量，而該公司強調並不會介入公司的營運。

另一方面，台灣TGL雖然在較早前已和其他公司成立「海洋同盟」，但該公司表示合作方式可有多種，而且「海洋同盟」仍在計劃階段，未有實際行動，所以兩者並無衝突。(金)



在愛恨之間

一個令人矛盾的命運，一些令玩者又愛又恨的女主角，全在這隻延期了很久的遊戲《Weakness Hero Torauman》中。

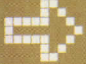
這隻原本在昨年發售的遊戲《Weakness Hero Torauman》一再延期，最近公布遊戲將會在5月25日推出。這個遊戲是個發生在校園的戀愛冒險遊戲，在這間學校中有一股惡勢力時常控制學生，而玩者將扮演這個惡勢力組織的領袖，不斷收集多個女主角的資料及弱點，將這些資料做成不同的怪物，去進行不同的破壞。另一方面主角為了取得女主角的資料，必須接近她們，並增加她們對自己的好感，是個很矛盾的遊戲。





遊戲的劇本是由寫過「美少女戰士、收獲星的小子們」的「柳川茂」去編寫，而人物由「Cyber Formula、媽媽是小學四年生」的「飯塚則」去負責，加上前田愛、久川綾、石橋千惠等等的名配音員，令遊戲的吸引力大增。(Gameplayers.com.hk)

不分類報導



Activision將會推出以《Spider-Man》(蜘蛛俠)為主題的電腦遊戲，但還在初期發展階段，預計在秋季便會和大家見面。

由金智塔軟件科技公司開發的RPG遊戲——《古龍群俠傳》，由3月正式上市後至今銷量已經超過10萬套，顯示出武俠RPG除了金庸系列以外，其他好的小說亦有生存空間。

大受歡迎的滑板遊戲《Tony Hawk's Pro Skater》正在開發第3集，而且該遊戲亦會出現在PS、PS2、Xbox、GBA和GBC上，但確實發售日期未定。

早在去年E3已有公佈的《Myst III: Exile》經過1年時間，終於大功告成，並在本年5月發售。

最近EA傳出的壞消息特別多，現在又宣佈將會在本月30日後關閉combat.net的網上對戰服務，似乎網絡生意並不易經營。

最新一集的《Duke Nukem:Manhattan Project》(毀滅公爵:曼克頓計劃)已預定在本年秋天推出，各位請密切留意。



發行商：Gathering of Developers
製造商：Pop Top Software
遊戲類型：STG
發售日期：2001年4月
系統需求：Windows 95/98/2000

Tropico

by 金

























和《Railroad Tycoon 2》一樣是由Pop Top Software製作，在吸收了之前的經驗和觀看過其他同類遊戲後，一隻玩法更深入、更自由的遊戲即將出現，它就是《Tropico》。

我是一島之主

遊戲背景是1950年代加勒比海中的一個熱帶小島，遊戲的長度從10-70年由玩家自己設定，在這段時間之內，各位將會在這個島上建立自己的王國，內裡的一切事務都由大家一手包辦，環境保護、工業、娛樂、旅遊業和政治都要親自管理，目標是在限時之內盡力把這個小島變得繁榮，取得可觀的收益。不過在繁榮背後會產生很多問題，人口過份稠密、污染和罪案都會把各位努力建設的城市破壞，所以各方面的平衡都很重要。當期限到後，遊戲自動會向大家的「功德」作出評分，如果成績驕人還可以提升成為國家，所以這亦是創造歷史的遊戲。

掌握命運

在大家踏入自己的小島前，首先是需要設定自己扮演的角色，除了可以自己輸入外，內裡已經包含了一些角色，例如是CIA的Julio和富有的Salazar，而背景對於遊戲頗為重要，因為如果你是富商便能擁有一定的工商業勢力，有CIA作後台更是厲害，除了可以和美國打好關係外，還可以每月自動收到CIA的薪俸。那麼你可能會問：「自設的人物豈不是沒有了以上的優惠？」，這樣不公平的事當然不會出現，因為自設人物仍可以設有特定背景，所以並不需要擔心。

左右做人難

50年代正是美國和當時的蘇聯(現在的俄羅斯)冷戰期間，作為中間人的各位可謂左右做人難，首先是因為實力差距太大，所以雙方面都不能得罪，稍一不慎可能會被入侵，另一方面又不能和她們斷絕關係，因為發展中的小島正需要這些大國作財政支持，如何做到安穩地取得支持是各位首要的任務。除了外憂，還有內患所困擾，因為島內大概分為共產和資本主義兩個派系，兩個完全背道而馳的理念將會把所有麻煩推到市長的身上，承擔這個責任的人不用多講，正是閣下。

假民主！？

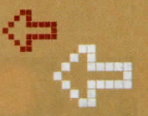
政治——一向都被譽為「最難玩弄的把戲」，不過各位將要向難度挑戰，因為這個小島上只有虛假的民主，雖然每5至8年那些知識份子、資本家和美國政府都會要求有公開的選擇和自由，但手握大權的你又怎會輕易放棄呢！所以大家將要使出最卑鄙的手段去保護自己，即使是選舉舞弊、賄賂、甚至是暗殺對手，當然所有手段都要暗中進行，而「表面」還要繼續爭取選民的支持，直至完成自己的霸業為止。大家又會如何建造自己的王國呢！？



發行商/製造商：宇峻科技
遊戲類型：SLG
發售日期：2001年4月
系統需求：Pentium 166/32MB ram

大富翁世界之旅2

by 金



























在去年《大富翁世界之旅》推出後得到玩家的支持，所以為了延續這遊戲，在加強系統、更多策略和主角後，製作出同樣出色的《大富翁世界之旅2》。

可愛主角大平賣

大富翁第一項吸引人的地方便是主角的設定，亦同時顯示出製作商的誠意，在《大富翁世界之旅2》內將會有15名人物提供選擇，每個除了有可愛的造型外，還有不同的特性和技能，加上配樂和真人配音，角色都變得更生動。另外，大家有否看到其他遊戲的角色登場呢？如果有，不要以為自己眼花，因為內裡的而且確有《超時空英雄傳說》的刑天和《絕代雙驕》的小魚出現，而且背景還依照原著。(刑天最愛是秋月呢！)

更明快的節奏

遊戲的節奏其實可算是取決於地圖之上，如果地圖太大遊戲將會變得太慢，太小又會縮短遊戲壽命，所以今集的地圖都會從原有的改編，經過重新規劃和架構後以新面目示人，每張地圖只會有90個地點以下。而在生存模式中，新地圖「競技場」將會加入，內裡刪除了繁複的股市和內定產業等，而且地點只有50個以下，大大提昇正面交鋒的機會，競爭便會變得更為激烈。

自動導向新卡片

各位以前玩大富翁遊戲時，有否遇過遲遲都未能攻擊敵人的情況呢？可能就是因為這種失誤使自己處於劣勢，不過這個情況都不會在這遊戲上出現，因為卡片的攻擊範圍將會從舊式的格數形式，改變為不計距離，只要在同一畫面內出現便能使用，這使遊戲變得更方便和刺激。另外大部份卡片或道具都不分敵我，即是可以用在自己身上。而命運和機會的變數亦倍增不少，總共有158種事件，每件中有3種不同的選擇，嘗試過後不可不說命運是變幻莫測的。

新產業計算

《大富翁世界之旅2》新加入了「總部」的建築物，這裡算是角色的出發和佔據點，可以進行特定的計劃去賺取金錢，而本身的等級亦會限制了所有產業的級數，因為其他建築物將不能超越它的等級。至於其他建築物主要分為三大類，「購股投資」是近似商店的形式，隨著別人的卡片和道具的消費，可以從中收取利潤。「營運支援」是一種輔助形式的建築物，但可以幫助其他建築物帶來更豐厚的收益。最後是「對外營收」，它就是傳統的產業，等待敵人到達後直接扣除他人的資金，而且仍然是面積越大懲罰越大。

遊戲內的遊戲

為了增加遊戲的趣味，地圖內的遊樂場內將有Mini Game的出現，而遊戲的獎勵會增加屬性，所以玩遊戲亦並非全無作用。但到底你們會欣賞遊戲，還是遊戲內的遊戲呢！？





牧場物語3 ハートに火をつけて

發售商：MARUCOME
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：240KB
發售日：7月29日發售預定
PS2/SLG/1P

親身感受當農夫的滋味！

最新一集的牧場物語將會在PS2上推出，由於是在PS2上推出的關係，故此便會順理成章地由2D變成3D，玩者可在立體世界中看到各村民和動物細緻的活動，更可親身感受到農民所過著的生活。

他便是遊戲的主角

目的是要拯救村落！



今作的舞台是設在一個悠閒的地方之上，玩者就是要在這裏重新興建一條村落。話說在村的森林中住了一隻叫Koropokkuru的精靈，現在他隨時都會失去居住的地方，原因是有人在村落的附近大興土木，而村莊亦面臨被拆毀的危機……故此玩者便要展開拯救村落的行動。

結婚系統

一個令遊戲變得更為有趣的系統，今次玩者可以在遊戲中結識不同的少女，

更可與她交往，甚至能和她結婚。此外，與少女交往的整過程更會詳細地表現出來，此舉令到遊戲的像真度大為提升呢！

她們便是遊戲中的少女！

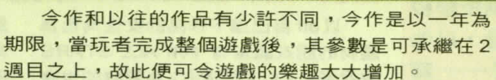
沙羅（サラ）
擁有男仔頭性格的她，對動物們也有溫柔的一面。

賴良（ライラ）
在花屋工作的她，是個笑口常開的樂天少女。

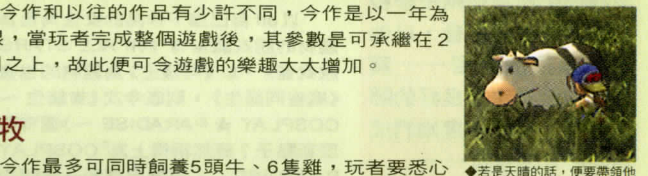
天雅（ディア）
她是另一條村莊的治療師，為人堅強。

史奈（ジーナ）
與天雅同樣是來自另一條村落，是一個害羞的少女。

慧斯（ケティ）
傲慢的少女，而且經常說謊。



享受在牧場生活的樂趣！



今作和以往的作品有少許不同，今作是以一年為期限，當玩者完成整個遊戲後，其參數是可承繼在2週目之上，故此便可令遊戲的樂趣大大增加。

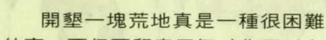
畜牧

今作最多可同時飼養5頭牛、6隻雞，玩者要悉心照顧他們，而奶類食品經加工後，更能賺取金錢呢！

◆若是天晴的話，便要帶領他們出外呼吸新鮮空氣。







農業

開墾一塊荒地真是一種很困難的事，不但要留意天氣（你可以在電視中的天氣報告中得知），而且每一個步驟都要親力親為，否則便很難會有收成的一日。



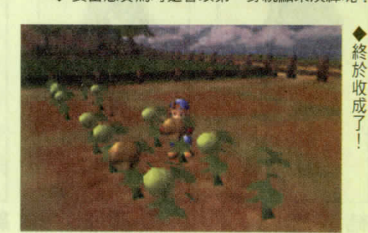
◆播種…播種！



◆我要灌溉！



◆每天都要悉心照料……



◆終於收成了！

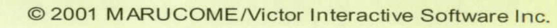


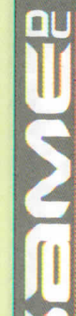
動物

今集的馬和狗依然健在，若能成功訓練馬匹，更可參加一些大賽，藉此賺取金錢，另外，玩者亦可靠當兼職來減輕負擔。



◆要留意賽馬時是會以第一身視點來演繹呢！





elf ALL STARS 雀級生 ~COSPLAY★PARADISE~



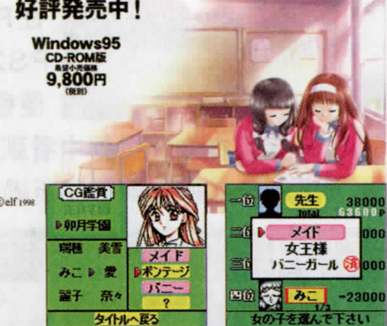


Story

遊手好閒、吊兒郎當、喜歡打麻雀的大學生積郎（果然喜歡打麻雀，連名字也和麻雀有關……）被委派為實習老師，到先負學園和卯月學園進行為期一個星期的實習課程、一個與別不同的實習課程！期間積郎要成功在兩所學校中成立麻雀同好會，以他唯一擅長的項目——麻雀，和學生建立良好的師生關係，繼而招攬她們成為同好會的會員……

GAME BOY / TAB + AVG / 1P / MEM / GAME BOY COLOR 專用 / 對應GAME BOY ADVANCE
製造商：elf
發售日期：4月27日
價格：4800日圓
容量：未定

雄霸成人電腦遊戲市場的elf，自SEGA SATURN年代結束之後，已經久未在家庭用主機上露面，還以為elf會繼續全身投入他的成人電腦遊戲市場之時，原來他的魔爪已經伸延至小朋友主導的GAME BOY身上，而且頭砲更推出他的皇牌《╳級生》，嘩！此舉豈不是荼毒下一代？非也！其實這個只是將elf名作《同級生》和《下級生》最受歡迎的十二位女角共冶一爐的冒險麻雀遊戲《雀級生 ～ COSPLAY ★ PARADISE ～》，雖則荼毒下一代不成，不過已經足夠危害《╳級生》裙下之臣的財產有餘……



©elf 1996

脫衣麻雀！？ 制服麻雀！

以elf自己旗下作品的女性角色為題材的脫衣麻雀有《elf ALL STARS 脫衣雀》、以《同級生》為題材的也有《麻雀同級生》，到底今次《雀級生 ～ COSPLAY ★ PARADISE ～》還有甚麼新點子？既然稱得上為「COSPLAY PARADISE」，遊戲自然和一般脫衣麻雀有點兒分別。在遊戲中，扮演主角積郎的你，除了需要經常穿梭先負學園和卯月學園兩地搜羅會員之外，更要用上三寸不爛之舌說服對方入會，必要時還要接受對方一對一的麻雀比試，勝出以後才可以令她心悅誠服加入同好會。







不過遊戲又怎會僅此已矣？只要她們成為同好會的會員，戲玉也正式開始！在同好會中，以四人麻雀的形式，與其他三位會員進行比試，勝出後除了可以得到各色各樣的制服之外，更可以依照你的喜好，選擇由哪一位會員穿上制服，完全滿足好此道的朋友。



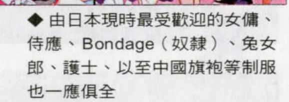


◆ 除了「Story Mode」之外，遊戲更有可以自由選擇對手進行比試的「Free 對局」

『私？ 私は、3年D組の田中美沙』
『私、1年A組の皆川奈々です』
『あら、何か物にぶつかったようね』
『お困りのようですから、お手伝いします』
『今度、教育実習できた、つもろう先生ですね』

先負學園

櫻木 舞　田中 美沙　鈴木 美穗　仁科 久留美　黑川 里美　芹澤 良子



◆ 由日本現時最受歡迎的女傭、侍應、Bondage（奴隸）、兔女郎、護士、以至中國旗袍等制服也一應俱全

卯月學園


結城 瑞穗


神山 美子


新藤 麗子


飯島 美雪


南里 愛


皆川 奈奈



◆ 在完成「Story Mode」之後出現的「交流戰」中，你更可以得到全新的制服……

※以上內容及畫面仍屬開發中版本

不可思議的迷宮

流浪的思寧GB 2 砂漠之魔城

每一次進入遊戲都可以帶給玩者完全不同感覺的《不可思議的迷宮　流浪的思寧》系列，繼去年NINTENDO 64《～鬼襲來！思寧～》後，遊戲終於再一次返回GAME BOY的平台，推出最新一章《砂漠之魔城》，但今次和以往最不同的，是故事會走回嚴肅一面的路線，思寧也會更加成熟，而且背景更會由從前日本式的舞台，轉移至充滿異國風情的城鎮和荒涼的沙漠，希望給大家一個耳目一新的感覺！





魔城の闇。

アテカ姫の願い。そして、

GAME BOY COLOR 不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

GAME BOY / RPG / 1P / MEM / GAME BOY COLOR 專用 / 對應通訊CABLE
製造商：CHUN SOFT
發售日期：預定7月
價格：未定
容量：未定

思寧（シレン）

聞名的流浪人，歷盡無數的冒險旅程，連名字也傳遍各地。解決了月影村怪物的事件後，思寧與哥巴又再繼續上路，可惜途中在巨大的沙漠中迷失了方向，自此從未有過的危機也接二連三地衝著他而來。

哥巴（コッパ）

鼬鼠中最珍貴的品種，能夠巧妙地說出人類的語言，機緣巧合之下被思寧發現了牠的天資，自此便和他一起上路，雖然口不擇言，不過也是個理想的同伴。



領主

統治沙漠城鎮的領導者，由於為人敦厚，所以一直深受民眾的信賴，但一日城鎮忽然出現了不尋常的變化，不為人知的事情好像在暗地裏進行……



PROLOGUE

在風聲叫人刺耳的沙漠中，撲面而來的砂土剎那間已經成為了風暴，差點兒迎風而去的思寧和哥巴，一面後悔為甚麼選錯了這條糟透的路，一面全力前進，可惜最後他們也筋疲力盡，捲入了風暴之中。就在此時，忽然有兩個黑影將他們迅速地帶走，以為死裏逃生，殊不知在他們回復知覺的時候，才發現自己竟然身處於牢房之中，手腳被牢牢鎖上，全身動彈不得，而且在思寧的面前更出現了一名少女……





渣根（ザガン）

領主的心腹，全身由連身帽掩蓋，外人不易看到他的表情，對於領主可謂完全服從，但對於亞迪卡公主的事，渣根會有異常執著的一面。



亞迪卡公主（アテカ姬）

領主的親生骨肉，也是一位巫女，而且身上更好像蘊藏著一股神秘的力量。父親性情大變後，亞迪卡也再沒有流露過任何感情，從此幾近沒有離開過魔城的「小神之間」半步。



比基斯（ベケシ）

曾經在SUPER FAMICOM《流浪的思寧》中出現過的角色，自稱是思寧的弟弟，任何時刻也會裝出一幅輕浮、不穩重的樣子，由於有流言指魔城的地下埋藏了寶藏，所以促成了和思寧再次見面的機會。



御龍（お(RYUU)）

也是序章的登場角色，是個有信心的同伴，擅於用砂撒向人數眾多的怪獸的眼睛，在新章中，以全新的形象出現，似乎和今次的故事有著非常重要的關係……

CHECK！ 通迅系統

《流浪的思寧》之所以為人津津樂道，系統其實最功不可沒，遊戲既然稱得上為《不可思議的迷宮》，迷宮的地形自然是變化莫測，而且出現的道具和怪獸更次次不同，加強了繼續進行遊戲的意欲，至於最新作《砂漠之魔城》，遊戲更會首度對應GAME BOY的通訊CABLE，預定有交換道具等全新的功能，要集齊特殊的武器就更加易如反掌。











※以上內容及畫面仍屬開發中版本

「東京遊戲展2001春」曲終人散，不管微軟在今次遊戲展上表現得如何出色，他是否能夠真的可以扭轉一直以來未被日本市場重視的劣勢？而對於至今為止一直保持沉默的任天堂，又是否有機會平反N64時代的失誤？

東京遊戲展後的主機勢力評估

TEXT：寒武紀

任天堂 GAMECUBE 成最後贏家？

微軟 XBOX 前景仍未被看好

Capcom副社長岡本吉起：「我不是說微軟沒有成功的可能，他是有機會的，但只是一個很低的可能性。」岡本並不是懷疑沒有軟件商願意為Xbox開發遊戲，事實上Capcom現時亦正為Xbox開發遊戲，他質疑的是日本方面的消費者是否能夠再吸納多一部「PS2式」的遊戲主機。



● 世嘉分社WOW社長中川力也

雖然微軟方面一直強調Xbox的機能是PS2的兩倍以上，但《Metal Gear Solid》製作人小島秀夫表示：「Xbox主機在圖像機能上當然較優。使用PS2，我們需要自行編寫影子效果的程式，但Xbox主機則能夠自動硬件執行同一種效果，所以，我們可以利用這些額外的機能去製作多一些特別效果，Xbox遊戲將會有較佳的質素。」但小島認為Xbox與PS2甚至Gamecube的多邊形運算機能實際已經非常足夠，並沒有值得競爭的餘地：「我不認為Xbox會好PS2很多，除了畫質上有些微的改善之外，我預期不會有太大的差別。」



● 《Metal Gear Solid》製作人小島秀夫。

《House of Dead》開發商，世嘉分社WOW社長中川力也亦表示：「Gamecube、Xbox、PS2所使用的技術非常相似，不同的只是他們所製作的遊戲作品的質素。」。

任天堂不減的實力

假如小島和中川的說法是對的，各部主機在機能上並無太明顯的分別的話，微軟Xbox以「機能較強」的口號直接與Sony的PS2競爭便可說是不明智之舉。進一步而言，假如Xbox、PS2以及Gamecube機能真的相差無幾的話，最後的贏家可能不是微軟或Sony，而是任天堂。

一方面，任天堂設計Gamecube時意識地壓抑了主機的生產成本，預計Gamecube推出時的售價會大幅度低於其餘兩部主機。低價格、高質素自然是一部主機是否能夠得到普及的其中一個重要決定因素，但更重要的是，任天堂過去一直以來所推出的遊戲都是出奇的穩定、出色和受歡迎，幾乎大部份任天堂所推出的遊戲銷量都能打破100萬的銷售數字，而且，這些都是絕對的任天堂獨家遊戲作品，相比起較為依賴第三廠商的微軟以及Sony而言，他們的獨家同時有能力承擔起一部主機的遊戲作品幾乎可以說沒有。

另一方面，任天堂在N64時代所吸取的失敗教訓亦使他有更充足的準備。Digital Eclipse生產經理Chris Charla表示：「Gamecube絕對是一部非常容易使用的主機，我可以肯定第一代的Gamecube遊戲作品絕對比第一代的PS2遊戲質素要高。任天堂將Gamecube定性為低價格、純電視遊戲的一部主機，絕對能為任天堂找到一個屬於他自己的生存空間。」

N64一直被批評是一部非常難於開發的遊戲主機系統。這亦同時是現時PS2所需要面對的困難。

根據日本方面的數字指出，現時每一部售出的PS2主機約擁有6款軟件，但其中兩款為電影DVD、兩款為PSOne遊戲，而餘下的兩款才是PS2專用的遊戲軟件。較低的主機軟件比率顯然是由於PS2軟件質素未如理想的關係。PS2推出之後足足一年，第一款能夠打破100萬套銷售數字的遊戲軟件才誕生，相比起以往的N64、Saturn甚至Dreamcast，這些主機推出之後在幾個月甚至幾日之內便有100萬銷量的遊戲作品。

雖然隨著多款高質素遊戲陸續推出，情況將會有很大的改善，但無疑這已經削弱了PS2在推出時間上的優勢。

Enix最高執行負責人本多圭司表示：「我相信任天堂擁有一個與微軟和Sony完全不同的市場，這些較年輕的玩家不會被PS2和Xbox所奪去，無論在哪裡，任天堂都能在這班支持者中勝出。」



● Gamecube遊戲《Biohazard 0》至現時為止只公開了遊戲的LOGO。

Charla又表示：「任天堂並沒有打算與微軟或Sony競爭，你甚至可以說任天堂正在建立一個屬於自己的電視遊戲工業，在這個工業裡面只有任天堂存在。」

總結

另一方面，對於任天堂Gamecube的憂慮亦是可以理解的，雖然預定本年7月推出，但任天堂方面至今仍不動聲色，遊戲發售時間表上亦只有Capcom的一款《Biohazard 0》。經過東京遊戲展之後，業界都可以感受到微軟對參入遊戲界的野心，假如任天堂再推遲主機的發售日期，將會使Gamecube的生存環境更為惡劣。無論如下，即將於5月舉行的Electronic Entertainment Expositon將會是Gamecube預定發售日之前的最後一個大型遊戲展，且看任天堂是否能夠像今次東遊戲展中的Xbox般給玩家帶來驚喜？

GAMECUBE 最新動向

TEXT：寒武紀

短期連載：任天堂之反擊 (第九回)

導言

上兩期我們已經討論過Gamecube的圖像處理器「Flipper」的各種機能，今期我們會介紹Gamecube的令一個重要組成部份，即其中央處理器(CPU)「Gekko」。但在我們開始作進一步討論之前，讓我們先就至今為止討論過有關「Flipper」的各種機能作一個總結。

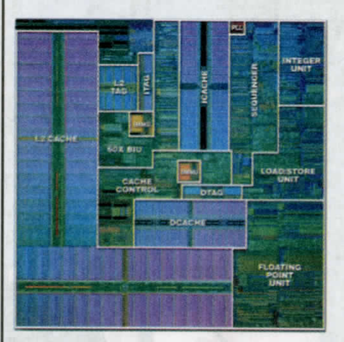
I) Flipper內置兩組高速1T-SRAM記憶體，有效提高讀取圖像資料時的速度。

II) Flipper採用自動化圖像處理功能，將各種在多邊形處理上經常使用的圖像效果利用硬件線路執行，相對於例如PS2主機般依賴軟件程式執行這些效果，Gamcube的圖像處理機能將更為簡單和快速。

III) Flipper內置六比一紋理壓縮機能，這樣在有限的記憶體條件下也能夠儲存較大量的紋理貼圖，增加遊戲畫面的質素。

IV) Flipper內置單程八重紋理貼圖功能，每一個多邊形均能在一個繪製過程中被貼上八張紋理貼圖，大大提高了畫面立體圖像的精細程度。

GEKKO



● GEKKO晶片圖片。基於「PowerPC 750」架構設計，使用半導體數目為2250萬個，內置256byte次級快取記憶體。

Gamecube的中央處理器Gekko是任天堂與IBM共同開發，基於「PowerPC 750」(註1)基本架構而設計。一如以往，Gamecube的中央處理器同樣是以提高實效性能作為設計的最終根據。

內置256Kbyte次級快取記憶

Gekko與其他遊戲主機處理器最大的分別是其內置了256KB次級快取記憶(Level 2 cache)，比PS2的16KB以及Xbox的128KB次級快取記容量都要大。快取記憶體是一種高速記憶體，這些記憶體將會儲存一些CPU經常使用的數據，CPU會首先在快取記憶體上尋找所需的數據，確定快取記憶內並無所需的資料後才會在主記憶體內找尋。這種基制能夠大大提高CPU讀取資料的速度。



● Gamecube主機底板圖片。

雖然256KB快取記憶只是總記憶體容量(24MB)約1%的大小，但由於CPU經常使用的指令數據只佔總遊戲軟件資料的一個很少的比例，CPU實際上可以在快取記憶上找到的指令資料機會率達九成。所以快取記憶對於CPU的運作效率起著非常重要的作用。

但較大的快取記憶容量並不一定是好事，因為CPU在運作所需的指令種類並不多，過大的快取記憶反而使太多不常使用的資料佔用了快取記憶體的資源，反而使CPU在快取記憶內找尋資料時更加費時，所以Gamecube可以明示部份經常使用的圖像資料儲存於容量較少，但速度更加快的首級快取記憶(L1 Cache)上，這樣L1 Cache又可以作為Flipper的內置記憶體般使用。

爭論

由於現時任天堂所公佈有關Gekko的資料十分有限，關於Gekko的實際運作效能，各方面都有不同的意見。



● N64立體射擊遊戲《Star War Battle for Naboo》。

曾為N64推出過《Star War Battle for Naboo》的Factor 5總裁Julian Eggebrecht表示：「Gekko是現時遊戲主機上機能最強的處理器，它的運算速度不但遠遠超過PS2的中央處理器，同時亦能與Intel的Pentium 733Mhz匹敵。」

另外，因為動作遊戲《Munch's Oddyee》而為人所認識的遊戲軟件商Oddworld Inhabitants，較早前決定將原定在PS2上推出的新一集《Munch's Oddyee》遊戲轉為在Xbox上推出，該公司總裁Lorne Lanning亦曾表示：「在PS2開發遊戲實在有太多的限制了。」

但PS遊戲系列《Crash Bandicot》開發商Naughty Dog製作人Jason Rubin則為PS2辯護：「PS2的核心處理器時脈低於Gamecube約100Mhz至150Mhz，但假如我們只使用核心處理器的話，這就像駕駛一輛擁有12氣缸馬力的氣車卻只發動其中6個氣缸一樣，這並不是整個系統的原意。」

PS2的中央處理器其實並非一個單一處理器，而是由核心處理器、VU0 [Vector Unit 0]、VU1 [Vector Unit 1] 三組處理器集合而成。核心處理器負責整體的運作控制以及整數運算等機能；VU0主要負責遊戲世界中的物理演算；而VU1則專責多邊形運算例如圖像坐標計算等工作。

Rubin指出，由於PS2處理器結構複雜，遊戲開發者必須能夠掌握這三個組成部份的特性才能夠完全發揮PS2的最大機能，PS2主機初期所推出的遊戲質素欠佳，最大的原因是許多軟件商為了節省研究VU0給VU1所需的複雜開發程序和資源，而單單使用了核心處理器去執行所有遊戲資料的運算工作，結果處理器根本負荷不來。

不管誰對誰錯，可以肯定的是Gekko共並不是普通的Power PC處理器，它擁有特別為遊戲而設計的多項新指令，又同時能夠執行由開發人員自行編寫的程式源碼。

Eggebrecht又表示：「根據我們的計算，Gamecube的CPU效能大約相等於PS2的核心處理器加上VU0的程度，而所有的VU1機能則可以在Gamecube的Flipper圖像處理器上執行。」

(待續)

註1：PowerPC由國際商業機器公司(IBM)、摩托羅拉(Motorola)以及蘋果電腦公司(Apple Inc.)共同開發，利用精簡指令運算(RISC)為架構的中央處理器，RISC具有比複雜指令運算(CISC)更快速的執行能力，使電腦的指令簡單化，執行時間短，還可適用於不同的工作平台。



Vampire Night

鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地
G-STG / 1P ～ 2P
製造商：namco / SEGA
開發商：WOW ENTERTAINMENT
推出日期：已推出（3月26日）
基板：SYSTEM 246(PlayStation 2互換性基板）

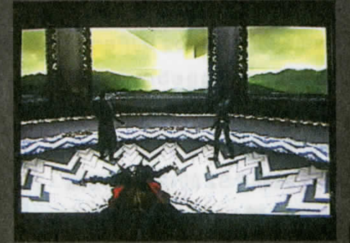
以往，namco和SEGA一直各自視對方為市場上最大的競爭對手，不論業務用也好、家庭用也好。不過隨著namco 加盟Dreamcast 和NAOMI 、SEGA退出硬件市場、轉投PlayStation 2和GAME BOY ADVANCE陣營，以往所有緊張的氣氛也隨之煙消雲散，而且SEGA更主動提出與namco聯手炮製一個專為PlayStation 2互換性基板SYSTEM 246度身訂做的作品，並交由開發《THE HOUSE OF THE DEAD》系列的WOW ENTERTAINMENT主理，究竟在新環境裏頭，SEGA會有甚麼出人意表的表現？大家很快就會一清二楚！






序曲

由時間的綑綁中得到解放的吸血殭屍「Vampire」再度重現人間，為阻止世上繼續出現不老不死的人，有掌管生死的殭屍獵人「Vampire Hunter」又要再次出動，將違逆生死定律的吸血殭屍再次封印，然而，殭屍獵人的真正身份其實就是……



Hunter × Hunter

Vampire Hunter 0098



【Michel】
殭屍獵人其中一員，與Albert被人稱之為孿生兄弟的神秘男子，有傳他於法國出生，不過亦有推測是法國鄰近的國家，為人沈默寡言且冷淡，不過間中也會顯露出熱情的一面。

【Albert】
殭屍獵人另一位成員，冷靜沈著、言行謹慎且經過深思熟慮。

Vampire Hunter 0099

【CALORINE】
被「肉之芽」控制的村民襲擊時，得殭屍獵人Michel和Albert出手相救的少女，有外表所不容易察覺到的頑強鬥志，所以一直任性地尾隨他們二人上路，殊不知，其實路上已經有數之不盡的危機等待著他們……

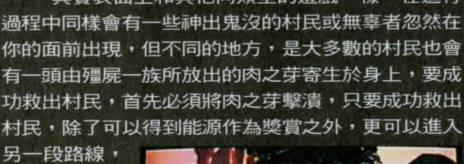
救人！？殺人！？





形式上，《Vampire Night》雖然和《THE HOUSE OF THE DEAD》等需要上彈、卻不限彈數的GUN-SHOOTING GAME沒有兩樣，但並不示遊戲完全沒有新點子，相反，除了有統一制的弱點系統之外，WOW ENTERTAINMENT更改良了以往的路線系統，不過到底有甚麼分別？

其實表面上和其他同類型的遊戲一樣，在進行過程中同樣會有一些神出鬼沒的村民或無辜者忽然在你的面前出現，但不同的地方，是大多數的村民也會有一頭由殭屍一族所放出的肉之芽寄生於身上，要成功救出村民，首先必須將肉之芽擊潰，只要成功救出村民，除了可以得到能源作為獎賞之外，更可以進入另一段路線，



可是萬一不慎誤中村民，肉之芽就會立即控制村民向你攻擊，所以少一點技巧，出來的結果也可能差之千里。






◆ 寄生於村民身上的肉之芽位置，基本上由電腦隨機選擇，其中以近腹部位置的難度最高，選擇攻擊的時間也要更加小心

DIGITAL SPORT SERIES 第一擊

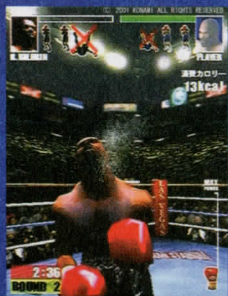
mocap boxing

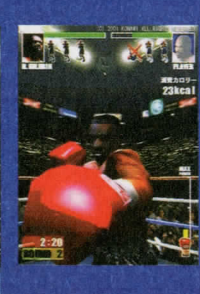


SLG / 1P
製造商：KONAMI
推出日期：已推出（3月26日）

『mocap』，其實即是motion capturing的撮寫，至於《mocap boxing》意思是指可以捕捉動作的拳擊比試，也是KONAMI繼《THE警察官 新宿24時》後，再次使用寫實式風格（documentary touch）表現的拳擊遊戲的名字！

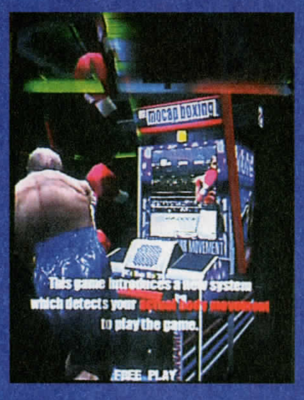


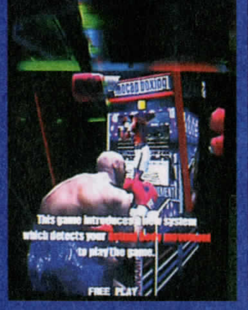


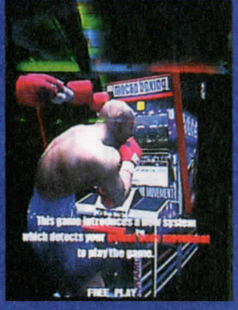


hook · upper · straight！

遊戲的操作方法，其實和《THE警察官 新宿24時》一樣簡單，只要在開始遊戲之前，戴上一對內置了感應器的拳套，就可以感受有如真實拳擊一樣的比試。你除了可以出拳攻擊對手之外，也可以閃避對方所發出的攻擊，其中攻擊大致可以分為hook（橫鉤拳）、upper（上鉤拳）和straight（直拳）三種，每一種攻擊也有一套自己的閃避方法，基本上，直拳可謂沒有任何限制可言，喜歡向哪一個方向閃避也可以，不過橫鉤拳卻只可以蹲下來閃避，而上鉤拳則需要捉摸對手使用左手出拳、還是右手出拳，才可以決定向右或向左閃避，只要成功避開對手的攻擊，不單止會出現反擊的機會，而且出拳的力度（位於畫面右下方的能源計）也會慢慢地上昇，輕則（能源不足一半）可以令到對手即時倒地、重則（能源全滿）更可以一擊K.O.（knock out，意指技術性擊倒）對手。

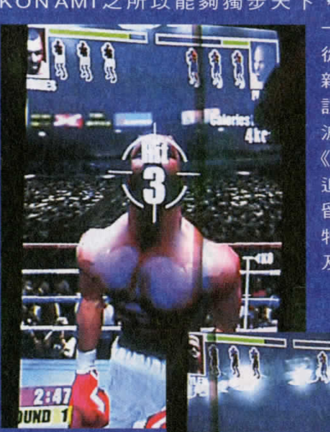




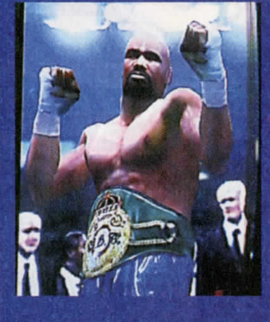


censor + boxing = mocap boxing

KONAMI之所以能夠獨步天下，除了有驚世的創作意念之外，另一個最主要的原因，是善用資源、從來不會浪費任何開發的成果，而新作《mocap boxing》就最能夠証明這一點，其中遊戲使用的超音波姿勢感應系統，其實是由《THE警察官 新宿24時》的視點追蹤型感應系統改良而成，所以保留了反映實際視點和感應行動兩大特性，而且效果更加有過之而無不及。

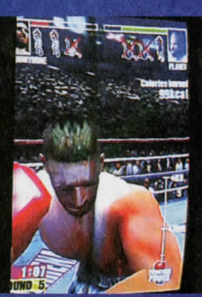




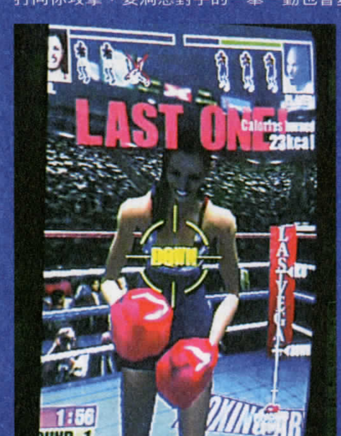




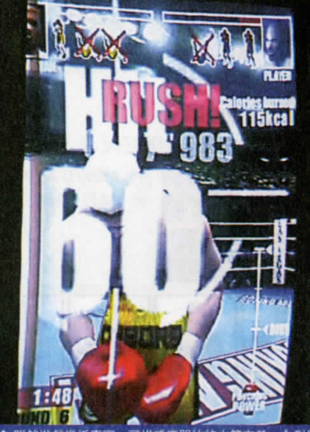




◆ 別以為聽起來像很簡單，其實對手越強，對手出拳的速度也會越快，而且更會連消帶打向你攻擊，要洞悉對手的一舉一動也會變得越來越難



◆ 在遊戲中，畫面會顯示你已經燃燒了的卡路里量



◆ 雖然遊戲幾近真實，可惜感應器始終未算完善，令到依照指示出拳的設計形同虛設，連環攻擊則成為了兒戲的玩意

終於成為一個真正的足球遊戲！

VIRTUA STRIKER 3

SPT / 1~4P
製造商：SEGA
推出日期：春季預定
基板：NAOMI 2

為甚麼筆者會這樣說呢？在一個足球遊戲中：上下半場、紅黃牌、OFFSIDE不是最基本的嗎？但以往的VIRTUA STRIKER系列卻缺乏了這些最基本但亦是最重要的東西。到了今次第三集，廠商終於有所改善，將這些最基本的東西加回VIRTUA STRIKER 3內，並加入一些新的MOTION，令整個遊戲更有吸引力！

但話雖如此，VIRTUA STRIKER系列卻因為操作簡單、畫面漂亮等優點而受到很多玩家的歡迎，在街機中可說是長壽的作品。自2月的AOU SHOW中登場後，VIRTUA STRIKER 3的所有資料亦逐漸公開，而暫時公佈了此作是會推出DC的移植版。不過，既然由於VIRTUA STRIKER 3由是NAOMI 2基板製作，亦是最早推出的作品，所以絕對有一定的保証。好了，說了這麼多，現在便簡單地講講每項的新增元素！

VIRTUA STRIKER 的歷史

VIRTUA STRIKER



首個3D足球登場。

VIRTUA STRIKER 2 Ver.99



除了將球員的DATA更新，球衣亦重新製造。

VIRTUA STRIKER 2



以MODEL 3製作，其美麗的畫面令人嘩然。

VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000



使用NAOMI製作用，有32支國家隊供玩者選擇。

VIRTUA STRIKER 2 Ver.98



將球員的DATA更新，並加入新隊伍。

VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1



在DC版中加入紅黃版制度。

變更點.1

今期球証終於識比牌！



玩開VIRTUA STRIKER系列的朋友，都會感到十分奇怪，為甚麼在犯規時，球証只會吹罰，但不會比牌呢？而這個問題在今集中終於得以解決，凡是作出粗暴攔截者，均有機會取得黃牌，只要集齊兩張黃牌便會被罰出場。當然，若是太過粗暴的話，更有機會立即紅牌出場呢！

變更點.2

上下半場！

今集加入上下半場制，對整體的變化雖然不大，但相信可令緊張度大大增加，而且補時、黃金入球和12碼都繼續保留下來。



變更點.3

OFFSIDE 越位陷阱！



單是這個陣式便可令整個遊戲的玩法作出很大的改變。在以往的系列中，由於欠缺這個陣式的關係，故此令遊戲的真實度大減，更令入球的機會大增。不過，到了現在，玩者便要經常留意下方的地圖，以免不小心墮進越位陷阱。

變更點.4

可操控GOALKEEPER！



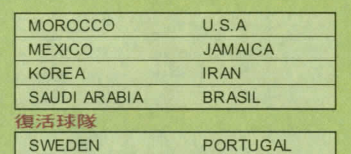
這個可說是今集的全新系統，只要對方的球員控球接近我方的守門員時，玩者便可操控守門員。除此之外，玩者亦可操控守門員盤球向進，有了這個新系統，玩者便可減少因電腦反應遲鈍而失球的機會。

變更點.5

登場國家隊一覽

舊有球隊

JAPAN	FRANCE
HOLLAND	PARAGUY
ESPANA	ITALY
ENGLAND	ARGENTINA
COLOMBIA	NIGERIA
SOUTH AFRICA	CAMEROON
TUNISIA	GERMANY
CROATIA	YUGOSLAVIA
BELGIUM	DENMARK



MOROCCO	U.S.A
MEXICO	JAMAICA
KOREA	IRAN
SAUDI ARABIA	BRASIL

復活球隊

SWEDEN	PORTUGAL
URUGUAY	RUSSIA

新增球隊

UKRAINE	CZECH

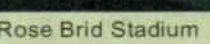


◆ Grand Stadium



◆ Wind Wind Stadium





◆ Rose Brid Stadium

◆ 這便是今集日本球員的全貌。

























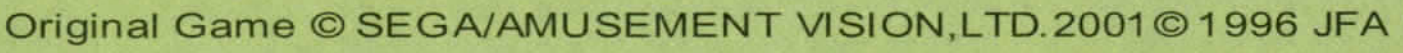






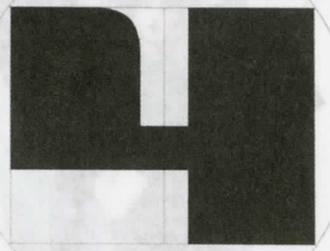






CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON "FORCE"

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON



"FORCE"











ACT / 1 ～ 4P
製造商：SEGA（Hitmaker）
推出日期：未定
基板：Hikaru
開發度：63.1 %（2001 年 4 月）

蟄伏三個月的《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON "FORCE"》，最近又再度解禁，公開一個劃時代的全新系統「VO4 CARD SYSTEM」，究竟今次葫蘆內賣的是甚麼藥？以下立即為大家揭開這個新元素背後的神秘面紗！



◆ 遊戲雖然已用上特製的Hikaru BOARD（DOUBLE NAOMI BOARD）製作，但由於需要處理過多的物件，所以今次每部機體所能夠使用的多邊形數量也明顯比以往大幅下降

CHECK! NEW SYSTEM

RADER

為了可以令駕駛者在「W × W（2on2）」式戰鬥中，更加清楚週圍的情況，包括地形、障礙物，以及雙方機體現時的位置和動向，在最新完成的版本中，遊戲更加入了雷達的設計，那麼敵機的一舉一動就自然可以一清二潔！

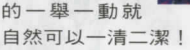






VO4 CARD SYSTEM

其實所謂的「VO4 CARD SYSTEM」，意思大概和執照差不多，而執照就是一張磁片（構造和我們日常用的磁性車票差不多），名為「VO4 PILOT LICENSE」，由情報終端機「VO4 TERMINAL」發行，每張三百日圓，能夠記錄低駕駛者的名字和初期使用的機體等有關資料，並且印於磁片的表面，只要在開始遊戲時插入磁片，電腦就會自動替駕駛者選擇已定的機體，同時間也會將每一場戰鬥的記錄儲存下來，最多能夠使用三十次（三十場戰鬥），構思大致上和即將推出的《clubkart EUROPEAN SESSION》及《Virtua Fighter 4》可謂一模一樣。











◆ 三十場戰鬥後，駕駛者就需要購買一張全新的磁片，不過在購入的同時，也可以將舊磁片的戰績移植到新的磁片中繼續儲存

不過這個系統最偉大的地方到底在於哪？答案就是機體進化！只要將VO4 PILOT LICENSE插入VO4 TERMINAL，駕駛者就可以利用情報終端機與司令部方面聯絡，再由司令部鑑別駕駛者的戰績究竟可以晉昇成為哪一種等級，繼而頒授新的裝備或同系列的新型機體，不過新的機體，有時未必和性能方面成正比，而且投入新型機體後，以後也不能用回原來的機體，所以在投入新型機體之前，駕駛者首先要了解新機體本身的特性，因為輕率的選擇，可能更會弄巧成拙。



◆ 有BAZOOKA LAUNCHER 等標準裝備的RAIDEN



◆ 經過評級後，改良裝備的CUSTOMERS VERSION RAIDEN

CHECK! NEW COMERS

怨恨咀詛的暗殺機体

SPECINEFF

除了上次LOCATION TEST時公開的TEMJIN、Fei-Yen、RAIDEN、外形與CYPHER和-GRYS-VOK極之相似的新機種MYZER和VOX六部機體之外，今次更加入了能力數一數二的SPECINEFF，到底他會否成為《VIRTUAL-ON "FORCE"》中最佳的夥伴？實在令人相當之期待！





You're not the only hero

由於母星開始步向滅亡，居民在沒有選擇的情況下，進行了大規模的移民計劃，名為「Pioneer 計劃」。

為了移民到由無人探測船發現的惑星「Ragol」，移民團乘坐著移民船「Pioneer 1」登陸惑星。經過移民團調查證實惑星屬於安全後，他們就正式開始了移居的行動。經整理好附近的地區後，他們則建設了用作生活的根據地「中央區 Central doom」。

七年後，第二艘移民船「Pioneer 2」到訪Ragol，可是當移民船到達惑星的衛星軌道後，正想與中央區開始通訊時，惑星的表面發生了大爆炸，通訊也因此中斷，究竟惑星上發生了甚麼事情？

PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン









◆除了《Virtua Fighter》、《鐵拳》和《SOUL CALIBUR》等3D格鬥遊戲之外，漫長家永野護也是《PHANTASY STAR ONLINE》的捧場客，圖中的人物就是他即席揮毫的作品

The world of " PHANTASY STAR ONLINE "

Rough illustration

開發人員集體構思遊戲初期，人物形象的草稿，一切一切也可以說是《PHANTASY STAR ONLINE》的起點。



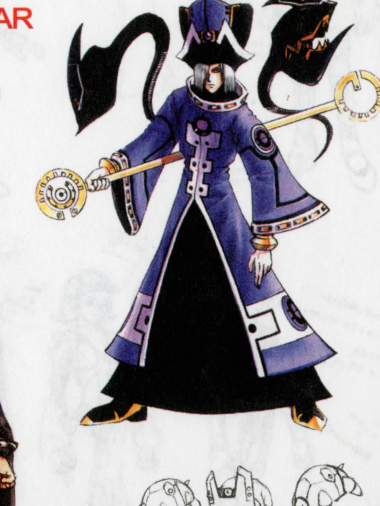
art of GAMES 設定資料集

未被採用的人物

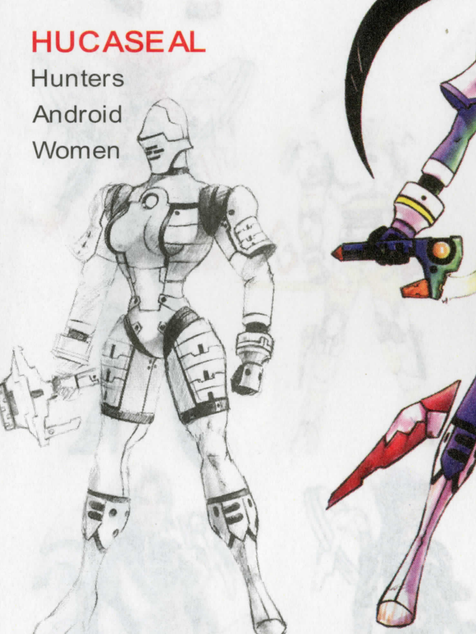
在完成版本的《PHANTASY STAR ONLINE》中，只有九個角色，不過原來在構思的初期，其實一共有十八個角色，而且有六種職業之多，但為了遊戲能夠更加完整，所以最後定案亦只得現時各位所見的九個角色。

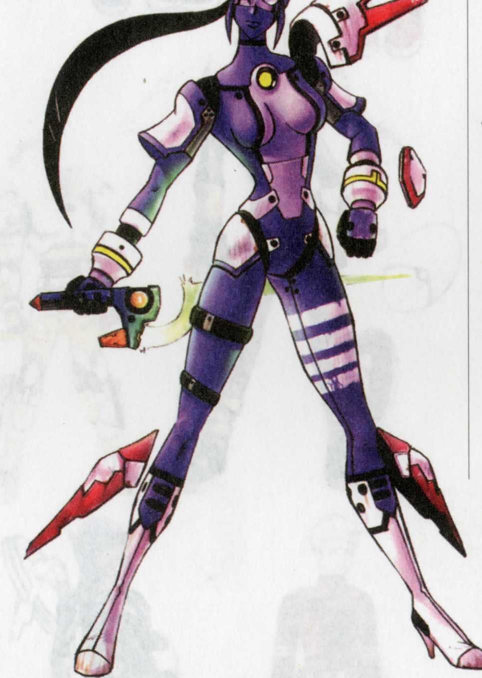


FOMAR
Force
Human
Man

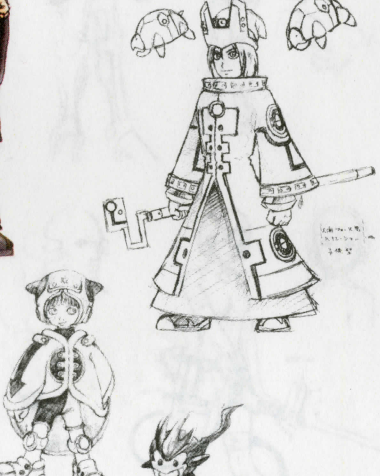


HUCASEAL
Hunters
Android
Women

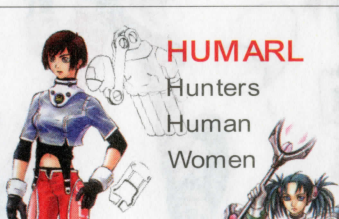






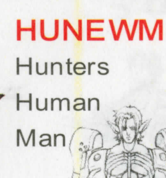


HUMARL
Hunters
Human
Women



HUNEWM
Hunters
Human
Man

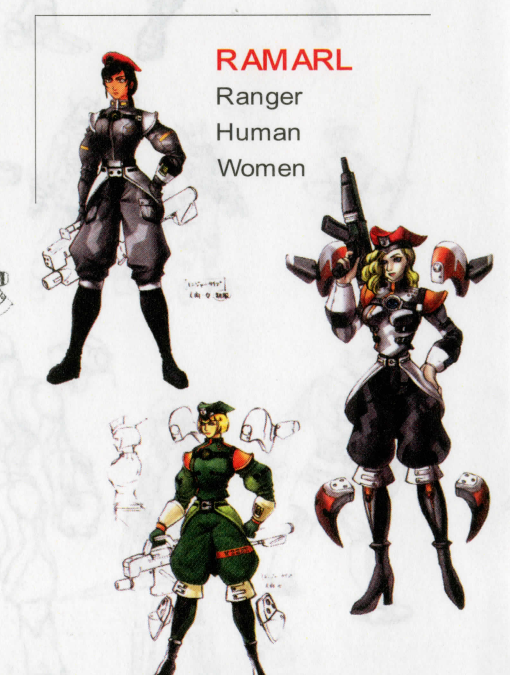








RAMARL
Ranger
Human
Women





Monster
Boss



DE ROL LE
屬性：A.Beast

參考自SEGA SATURN《PANZER DRAGOON》中出現的巨大蚯蚓，設計而成的一頭怪獸，雖然初期曾經有意將牠修改成為長毛象和沙蛆，不過到最後還是採用了較接近原案的設計。

VOL OPT
屬性：Machine

外表平平無奇的管理系統，其實最初的構思是個可以合體的機械人，而且更可以視乎情況變成三種不同的形態。



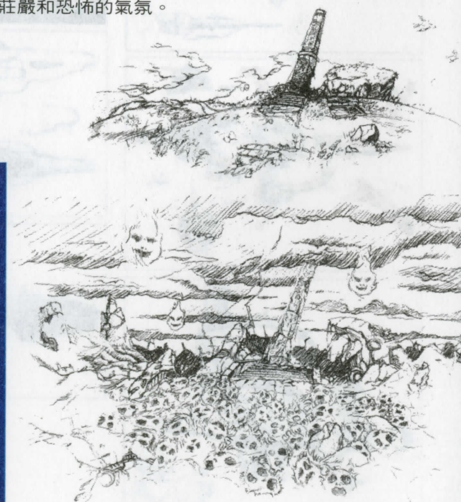


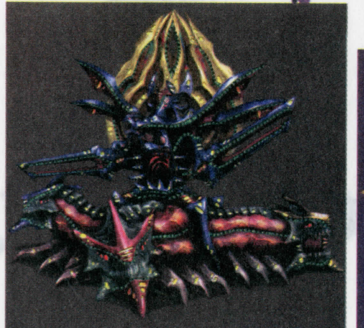




DARK FALZ
屬性：Dark

第一段形態和第二段形態的DARK FALZ，靈感竟然是來自佛像和千手觀音，經過多番修飾之後，除保留了DARK FALZ一貫陰沈的形象之外，更散發出莊嚴和恐怖的氣氛。

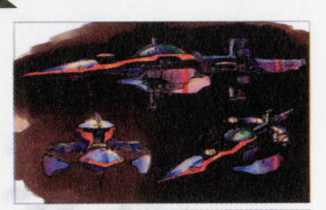


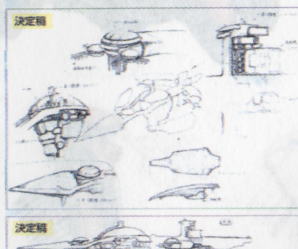


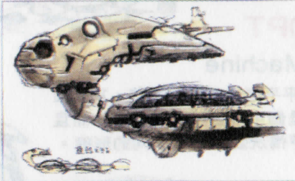


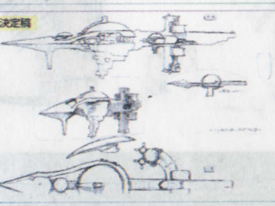
Pioneer 1

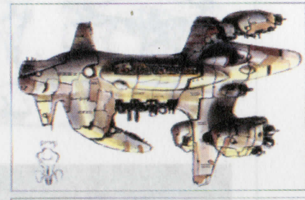
發現Ragol後，首批移民團乘坐的巨型宇宙船，專門航行遠距離的惑星，其中船身中央圓頂型的部份，是移民團的船上城市，能夠容納三萬多名移民居往。

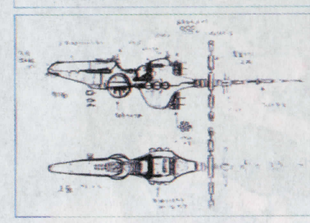


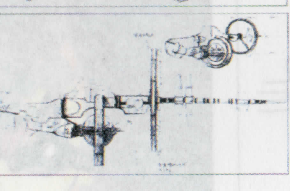


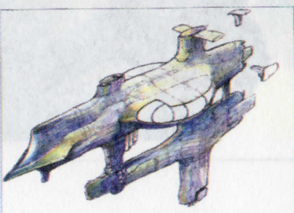


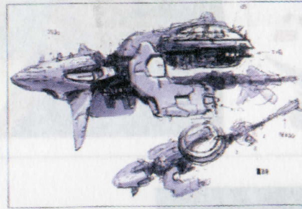


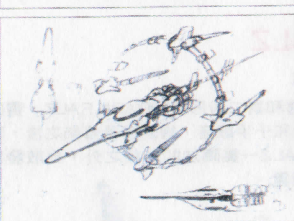


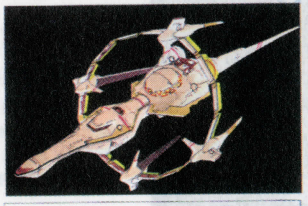


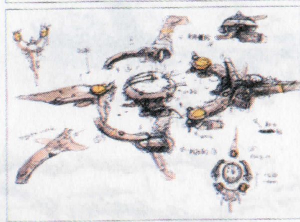


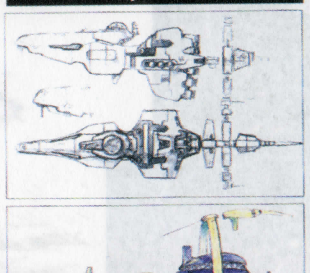


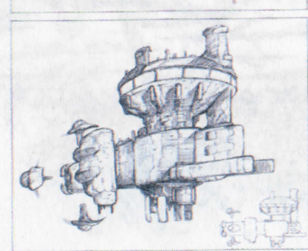


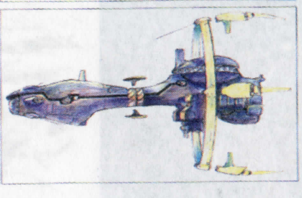






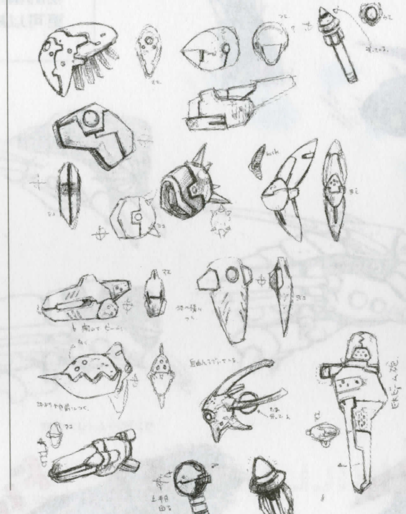


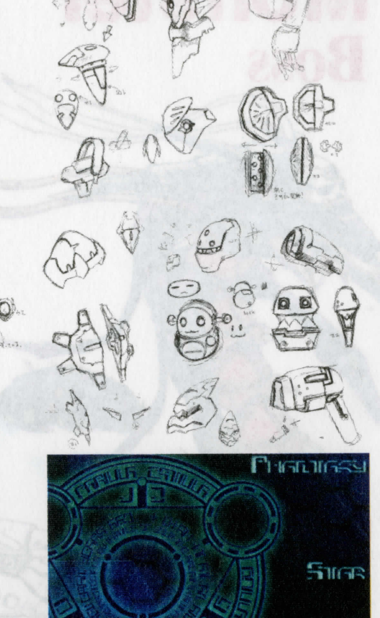




Mag

在《PHANTASY STAR ONLINE》的世界裏面，Mag是成為獵人(Hunters)的証明，也是一種能夠自我進化的浮游機甲生體防禦道具，由政府方面發明和發給有專業資格的獵人，內置干涉進化型感情裝置(Emotion AI)，只要提供其他生命體、藥物接觸或吸收，就會自動成長，改變自己的外貌和形態，而且只要吸收足夠的光子能源（Photon Energy），更可以將吸收回來的能量化成形象（Photon mirage），這種現象稱之為「Photon blast」。

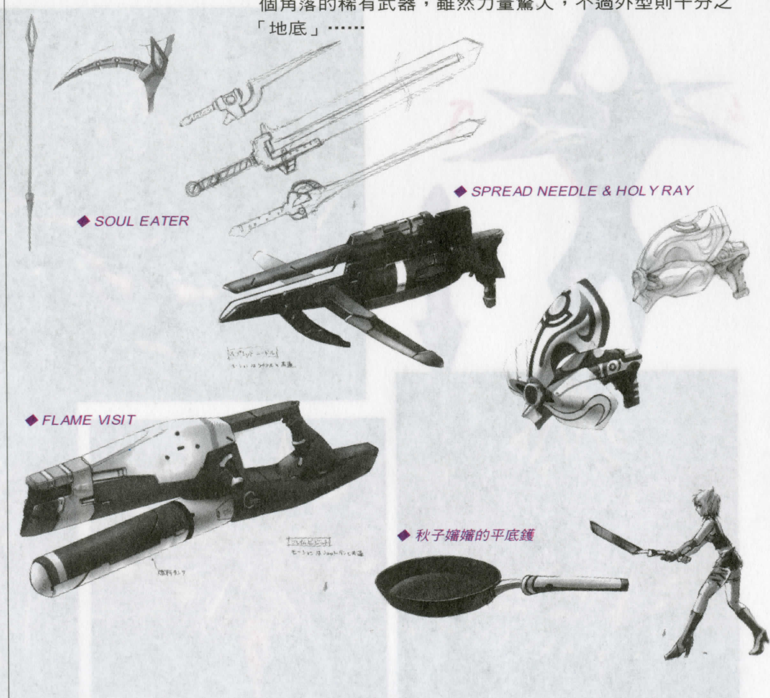




◆ 在發動Photon blast時，使用者的腳下會出現一個標記，稱之為「魔方陣」，而陣內出現的三句說話「Farlla,Estlla,Golla,Pilla,Leilla,Mylla2」、「I wish it at an alliance from several years ago」、「Please protect us by virtue of your the great light power.」，究竟有甚麼含意？

Special weapon

遍佈於《PHANTASY STAR ONLINE》世界中每一個角落的稀有武器，雖然力量驚人，不過外型則十分之「地底」……



◆ SOUL EATER

◆ SPREAD NEEDLE & HOLY RAY

◆ FLAME VISIT

◆ 秋子嬸嬸的平底鑊

By 神秘事件調查員・金

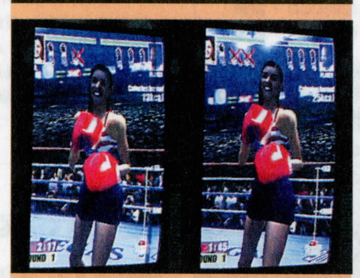
秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

MOCAP BOXING

AC/SPT/KONAMI

與ROUND GIRL 對戰



在見到對戰場地之前，左、右鍵同時按下便會出現。

與裁判員對戰

在見到對戰場地之前，左、右和START 鍵同按便會出現。

THRILL DRIVE 2

AC/DRV/KONAMI

使用特別車輛

投入硬幣後，在選擇車輛時一邊踏著剎車腳掣(BRAKE)一邊選擇便會出現。

進入MIRROR COURSE

投入硬幣後，一邊踏著剎車掣一邊選擇場地便會出現。

改變難易度

在選擇場地時把「波棍」拉向下便可。

Unreal Tournamnet

DC/ACT/Infogrames

補充失去的體力

先暫停遊戲，再輸入↓、↓、↓、←、↑、→，輸入後回到遊戲內時體力已回復至全滿。

DAYTONA USA 2001

DC/RAC/SEGA

改變比賽的時間

在SINGLE RACE、TIME ATTRACK和VS BATTLE的場地選擇畫面內，緊按L和R，然後按A來選擇，L和R要直至比賽開始才放開，這樣比賽的時間便會改變，背景畫面也會變色。



VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service

DC/FIG/CAPCOM

穿運動服的PHOBOS

使用DEMITRI ‧ MAXIMOFF與PHOBOS對戰，當面向右邊畫面時向PHOBOS使出EX必殺技MIDNIGHT BLISS(↓→↘＋PP 同按)，打中後便會穿著運動服。(以上秘技是RANDOM形式，所以並不會每次都出現。)

AIR TRIX

AC/SPT/SEGA

隱藏角色

投入硬幣後，緊按左和右的選擇鍵再按START便會出現。

STREET FIGHTER ~ ZERO 3 UPPER

AC/FIG/CAPCOM

進入FINAL BATTLE

在選擇角色時按START+輕PUNCH+中KICK+重PUNCH來開始遊戲即可。

進入SURVIVAL MODE

在選擇角色時按輕KICK+中PUNCH+重PUNCH進入便可。

進入DRAMATIC BATTLE

在選擇角色時按輕KICK+中KICK+重KICK進入便可。

進入CLASSIC MODE

在TITLE畫面按重PUNCH+重KICK+START開始即可。

進入本氣MODE

在TITLE畫面按中PUNCH+中KICK+START開始即可。

開始TURN PUNCH GAUGE

選擇BISON時在回合開始前按輕KICK+重PUNCH便可。

使用真・豪鬼

在豪鬼的位置按START+任何一個攻擊鍵便可。

註：必需在GAME OPTION內的SCRET LEVEL CHARACTER的項目內選「ON」才能啟動。

使用FINAL VEGA

在VEGA的位置按START+任何一個攻擊鍵便可。

註：必需在GAME OPTION內的SCRET LEVEL CHARACTER的項目內選「ON」才能啟動。

1

J.J以金錢購買時間

如何可以將一部本來只是文字工作用的電腦變成可以自製VCD的器材？方法是你首先要為它添置一定數目的RAM，然後是加一隻最低30G的硬碟盤，這是最低要求，最好當然是可以將CPU亦換一粒新的吧……當在下完成VCD的MASTER碟時，發現這個多星期新購置的東西已足夠另裝一台電腦出來……

以庶民裝備來製作VCD，絕對是挑戰耐性的最佳方法，在下從未想像過自己的電腦可以維持在每日HOLD 10次以上的記錄，然而最後製成的VCD，質素並不能有甚麼值得自豪之處，不但原定的一次送兩張變成分兩期送出，最後亦因時間不足而無法進行配音，總之只可算是僅僅合格（總比大脫期＋反口冇碟送為好）。

多謝阿金和時雨兩位電腦高手替在下解決了不少加裝硬件時的問題，多謝綿羊大王燃燒小宇宙製作全港最詳盡的櫻大戰3攻略。

出書當日應該正好是老婆的生日，今期書因為大部份時間要留在公司無法陪她，希望可以在此說句「生日快樂」作小小補償。

約一年前買的仙人掌經過在下一年來粗心大意的折磨後，不但大難不死，更在繼進化成「仙人條」之後開花！實在是百聞不如一見……

2

金時今日

◆何解現在的人這麼容易輕生呢！？

◆是人的心變得脆弱，還是已經腐化呢！？

◆果然是「世界已經變得瘋狂」。

◆今期書好像有點怪事發生！呵呵呵呵……^_^

◆很多計劃都仍未開始。

◆最近好像經常想到些古怪的事。

◆點解我睇果本漫畫咁耐都唔出一期！

◆再次進入夢遊狀態之中……

3

愛說傻話的小吉

＊ 噢！最近經常發惡夢，使睡眠時睡得很不好。

＊ 其中一個夢是有關學校的

＊ 生日那天，小弟居然忘了，不過同學們記得便行了。（^_^）

＊ 最好的生日禮物雖然遲了，但都不緊要，這禮物便是和已失去聯絡近十年的小學再聯絡上，好辛苦才在網上找到他們的icq。

＊ 測驗快到，一於icq問功課。

＊ 有不詳預感，到底有什麼大事會發生？

＊ 是時候開始溫習了，因為將有一連串測驗和各科Project要應付，最後便是考試，各位戰友，我們一起努力吧！

＊ 最近筆者的隊友正商討買球衣的事項，已決定了顏色，是筆者喜愛的顏色（哈哈）。

＊ 為何假期會沒有去踢波。可惡！

＊ 今期很早便完成工作，有時間溫習了，哈哈！

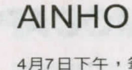
＊ 工作最後時雖遇上一些問題，幸得貴人相助，問題迎刃而解，謝謝！！

＊ 往後的時間將會越來越忙，我會盡力而為吧！總之健康第一。

＊ 筆者還有時間踢足球嗎？

＊ 這期寫到這兒，各位下期見！

4



AINHO

4月7日下午，筆者在落後四球底下，沒想到在下半場能夠追和，並且到加時作賽中得到一次黃金入球而反敗為勝，不過最開心的始終都是將被譽為WE5中最強球隊的羅馬擊敗了呢！4月9日黃昏，得知外面出現落雹現象，幸好放工時天氣已好轉，否則徬徨極了。由於需要應付兩份攻略的關係，以致非常忙碌和疲累，所以今期少講為妙，養足精神為先。如對我們即將改革有何意見的話，不妨電郵到Ainho@i-cable.com給我。つづく……

5

TEXT：寒武紀

希望可以有多一點的時間...

6

阿亮

◆真是非常疲倦……

◆ 通了幾晚頂真是……

◆ 起初還以為年輕人是可以唔睡覺，但原來是唔得……

7

綿羊大王

今個月只放了2日假…又連續兩晚徹夜工作，也消瘦了5磅…

這樣的生活…如是你，你會…

8

KOTARO Number10

一晚，與遠房同事Glen、羊哥（不是綿羊大王）、屎亮（也不是阿亮）、Gap基，以及美術部的阿瘋（化名）到公司附近一間二十四小時營業的茶餐廳一慰五臟廟，在各人為選擇而費殺思量的時候，視線忽然留意到餐牌上的一句『由十一時起全日供應』。

好奇的我膽敢冒昧問Glen：「在邏輯上，這句說話其實有沒有語病？」

面對此情此景，文學奇才Glen也像中了沈默魔法似的「……」

為免他難堪，我只好說：「二十四小時營業，其實也並不表示餐廳不會休息吧……」。

在各人以為已經得出結論的時候，餐廳的一位夥計忽然做出街市買魚的行為：「我們一年三百六十日（正確來說一年其實有三百六十五又四份之一日……）也照常營業的！」



互動
遊戲誌



將興趣變成職業

假如你……

- 中五畢業或以上
- 對電視遊戲有濃厚興趣
- 中文程度良好
- 懂中文輸入法
- 曾修讀或正在進修日語

……自問達到以上條件的話

為配合《GAMEPLAYERS DC》改名為《GAMEPLAYERS X》及增強內容等改革步伐，本刊現招請見習編輯一名，有意投身雜誌編輯的你，可將個人履歷、近照、身份證副本、成績單副本（或有關證書），連同一份800字的遊戲介紹文章及另外一份800字的業界評論文章，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請註明「應徵《GAMEPLAYERS X》見習編輯」。

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd















集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
4月25日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.010
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

SONY遊戲大集會！
CHECKiTV／I MODE也在一起
GRAN TURISMO 3 A-spec

公開！追求大法
TURE LOVE STORY 3

戰火再臨！
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

ANOTHER AGE
ARMORED CORE 2

GAME PLAYERS PS